REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #225

Play Manía

GRATIS Guía
FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE
32 PÁGINAS

SUPERHÉROES EN ACCIÓN
- Todos los juegos superheroicos
- Retroplay: Spider-Man en PlayStation

COMPARATIVA
8 ARCADES DE VELOCIDAD A EXAMEN

NUEVOS DATOS
ASSASSIN'S CREED: ORIGINS
THE EVIL WITHIN 2
BEYOND GOOD AND EVIL 2
HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
MONSTER HUNTER WORLD
DRAGON BALL FIGHTERZ

¡Sólo para tu Dual Shock!
20 JUEGAZOS EXCLUSIVOS PARA PS4
GOD OF WAR
DETROIT: BECOME HUMAN
GRAN TURISMO SPORT
SHADOW OF THE COLOSSUS
DISSIDIA FINAL FANTASY NT
DAYS GONE / YAKUZA 6...

BARCELONA GAMES WORLD
Así será la mayor feria española de videojuegos

¡DEPORTE A LO LOCO!
30 juegos que te harán olvidar el fútbol

Regalamos
100 suscripciones a PlayStation Plus

CONTINUA TU
EXPERIENCIA DIGITAL









DISFRUTA DE LAS MEJORES REVISTAS







Todas disponibles en tu kiosco digital:



axel springer

¡VAMOS CON AFÁN...!

DRAGON BALL

TODA LA SERIE: 7 BOXES · 37 DISCOS · 153 CAPÍTULOS



*Oferta Exclusiva HobbyConsolas
~~244,93€~~
99,99€

RESTAURADA, REMASTERIZADA Y SIN CENSURA

Audio: Castellano, Catalán, Japonés, Gallego, Euskera • Subtítulos: Castellano

Consíguela aquí: www.hobbyconsolas.com/dragon-ball
O por teléfono en el 902 540 777
No lo dejes pasar. ¡Unidades limitadas!

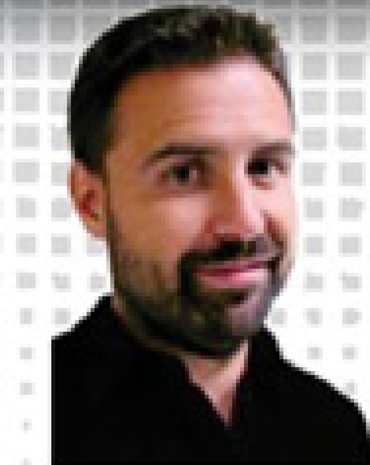
¡UNIDADES LIMITADAS! Oferta válida hasta el 24 de agosto.



HOBBYCONSOLAS



EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



La nostalgia como tendencia

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy ha sido el juego más vendido de junio en la cadena GAME. ¿Sorprendente? Pues también ha sido el exclusivo con mejor cifra de ventas en su primera semana en lo que va de 2017. Un dato demoledor, teniendo en cuenta que este año han salido "cositas" como *Horizon: Zero Dawn, Persona 5, Nioh*... ¿Realmente preferimos jugar a juegos "ya conocidos" en lugar de darle la oportunidad a propuestas de nuevo cuño como las mencionadas anteriormente? Pues depende. En el caso de *N. Sane Trilogy*, lo cierto es que en Vicarious Visions han hecho un gran trabajo con esta puesta al día de los tres primeros *Crash Bandicoot*, dándoles a los fans justo lo que pedían. No vamos a entrar a valorar aquí si la jugabilidad está obsoleta o no. La gente quería jugar a los *Crash* de siempre con gráficos punteros y eso es justo lo que nos han dado.

Otra novedad que analizamos este mes, y que también apela a nuestra nostalgia, es *Final Fantasy XII*, pero a diferencia de *N. Sane Trilogy*, aquí sí se incluyen novedades jugables que mejoran considerablemente la experiencia (como podréis leer en el análisis). Son dos enfoques distintos pero igualmente válidos sobre la misma idea: tratar de volver a vendernos un éxito del pasado: remakes, remasterizaciones, recopilatorios... una tendencia que, desde luego, no es nueva ni tampoco tiene visos de extinguirse pronto. En este mismo número podéis encontrar otros ejemplos futuros como *Yakuza Kiwami, Mega Man Legacy Collection 2* o el imponente *Shadow of the Colossus*. Y si miramos aún más hacia delante, nos esperan otros "remakes" como el de *Final Fantasy VII*, el de *Resident Evil 2*...

Algunos profesionales del sector opinan que éste no es el camino. Que mirar hacia el pasado no es la mejor forma de hacer avanzar esta industria. ¿Tienen razón? La mejor manera de que esta industria avance es que la gente compre juegos. Y eso es justo lo que ha conseguido *Crash Bandicoot*.

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... ir al E3. Volver. Ir a Gamelab. Volver. Visitar la Máquina de los Sueños de Sony y Juegaterapia, probar todas las novedades...



Sonia Herranz y Dani Quesada prueban *¡Has sido tú!*, el divertido "party game" de Sony que se controla con el smartphone.



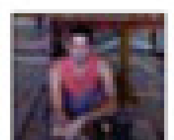
Y visitamos La Máquina de los Sueños, con la que Sony y Juegaterapia quieren ayudar a los niños a evadirse de la quimio.



José Luis Ortega estuvo en la última edición de Gamelab donde pudo charlar con algunos genios de esta industria como Fumito Ueda. Todo en hobbyconsolas.com

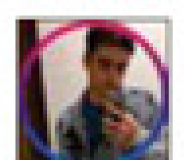
Lo que nos habéis dicho...

Crítica constructiva



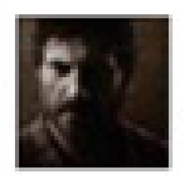
@danigarrido92
@revisplaymania dejad lo de los pósters para Hobby Consolas. ¡Las guías coleccionables molan bastante más!

Aquí te esperamos



@Sia_Tao
Hacía tiempo que no leía @revisplaymania, pero ya va siendo hora de comprarla más a menudo.

Parece que fue ayer...



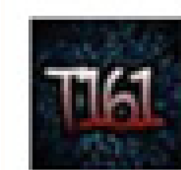
@almogabar72
Joer @revisplaymania ahora me han entrado ganas de viciarme echando unas partidas al #Wipeout recordando viejos tiempos...

Nosotros no fichamos...



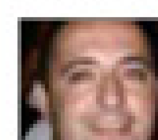
@Och8bitsMania
Soy del Barça y no me gusta absolutamente nada esa portada, pero bueno, os perdono por el póster de *Injustice 2*...

¡Anímate!



@aaleeiixx_
Nunca he jugado un *Kingdom Hearts*, pero viendo vuestra guía me lo estoy planteando, @revisplaymania

Dando envidia...



@pacote1980
La playita y @revisplaymania es todo lo que necesito para pasar la tarde.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #225





PÁGINA 40

REPORTAJE

Assassin's Creed Origins

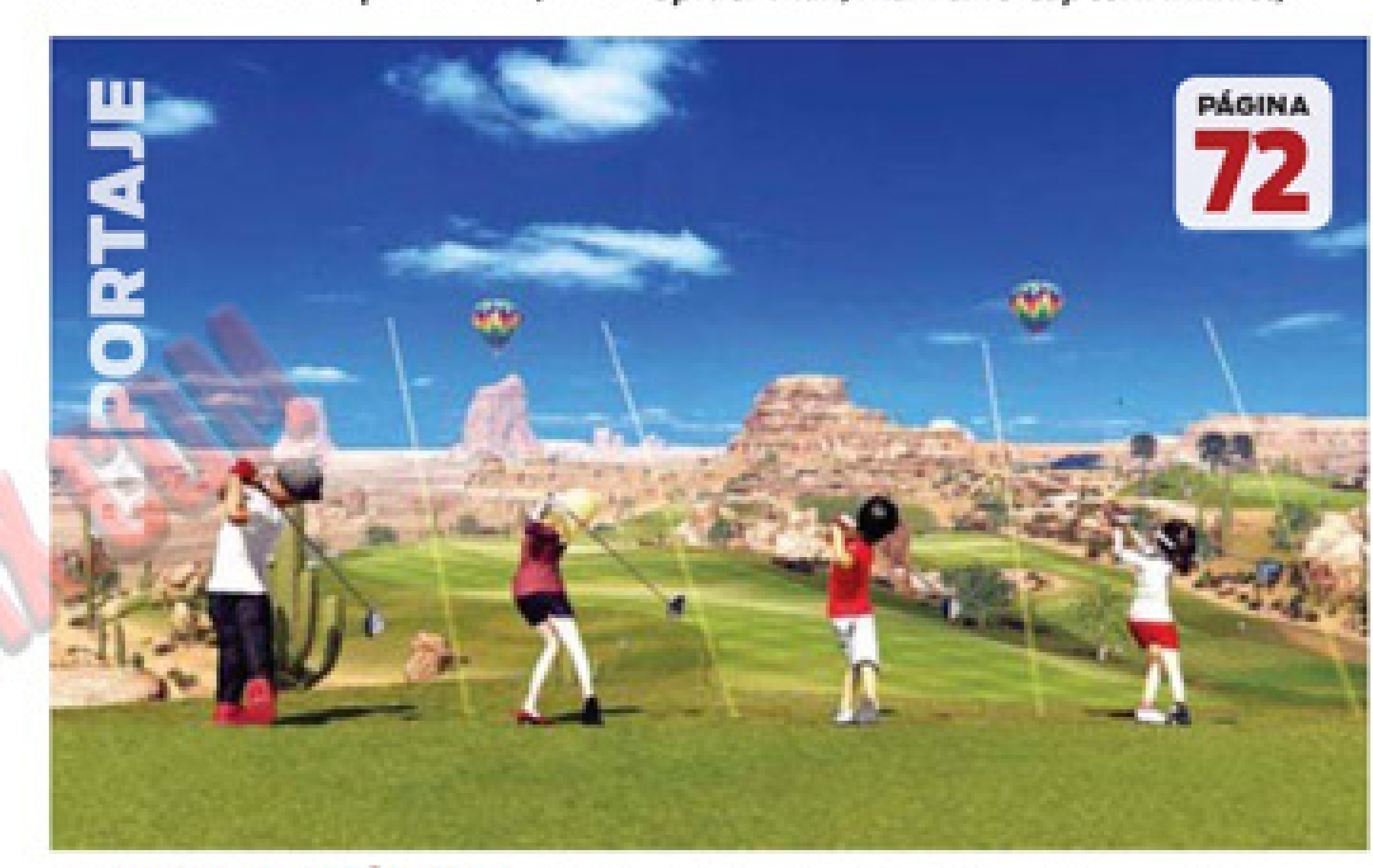
Las nuevas aventuras de la Hermandad de asesinos nos harán viajar hasta el antiguo Egipto en una entrega que promete revolucionar el sistema de combates y la exploración.



PÁGINA 44

REPORTAJE

» **Superhéroes en acción.** Repasamos los títulos más esperados de ambientación superheroica, como *Spider-Man, Marvel vs Capcom Infinite*,...



PÁGINA 72

REPORTAJE

» **Deportes locos.** El fútbol, el tenis y el basket están muy bien, pero... ¿qué nos decís del fútbol con coches, el beisbol o el balonmano?

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

REPORTAJE

PÁGINA 24

EN PORTADA

Los exclusivos de PS4 que vienen

Nuestra querida consola tiene un catálogo de exclusivos envidiable. Descubre todo sobre *God of War*, los *Yakuza*, *Days Gone*, *Detroit*,...



Sebastian Castellanos va a tener que plantar cara a nuevos engendros, tanto reales como fruto de sus traumas. Solo así podrá descubrir el paradero de Lily, la hija a la que creía muerta.

THE EVIL WITHIN 2 | PS4 | TANGO GAMEWORKS (BETHESDA) | SURVIVAL HORROR | 13 DE OCTUBRE

El terror vuelve este otoño

THE EVIL WITHIN 2 LLEGARÁ EN OCTUBRE CARGADO DE NOVEDADES

Una de las sorpresas más gratas del E3 2017 ha sido *The Evil Within 2*. Shinji Mikami, creador de la saga *Resident Evil* (y por extensión, del survival horror), quiso renovar el género con la primera entrega de *The Evil Within*. Un gran juego que, tras meses de especulaciones, por fin confirmaba su continuación. Y lo mejor de todo es que los fans no tendremos que esperar mucho: en octubre podremos descubrir en PS4 todas las novedades de *The Evil Within 2*.

Tres años después del desconcertante final de *The Evil Within*, Sebastian Castellanos regresa para protagonizar la secuela. No será el mismo que vimos en su anterior aventura: ha perdido su trabajo y se ha dado a la bebida. Mobius, la siniestra corporación detrás de todo, le ofrece una oportunidad que no puede rechazar: reencontrarse con Lily, la hija que creía haber perdido. A cambio, Castellanos "sólo" tendrá que entrar en el mundo virtual de Union e impedir que se desmorone. Este es el planteamiento de *The Evil Within 2*, que presentará un mundo mucho más amplio y variado que el de su antecesor. Podremos escoger cómo explorarlo: a tiro limpio o usando el sigilo y las trampas. Todo indica que los monstruos serán mucho más peligrosos en esta entrega. Además también lucharemos contra una serie de psicópatas que se han apoderado de Union. "Supervivencia" será de nuevo la palabra clave: la munición seguirá siendo escasa, pero esta vez podremos fabricarla nosotros mismos. ¡Y nos hará mucha falta!

El mundo de Union mutará su apariencia a medida que nos abramos paso entre los horrores que lo habitan.



El Comunicador nos mantendrá en contacto con Juli Kidman (que regresa del primer juego); pero también rastreará objetivos y pistas.





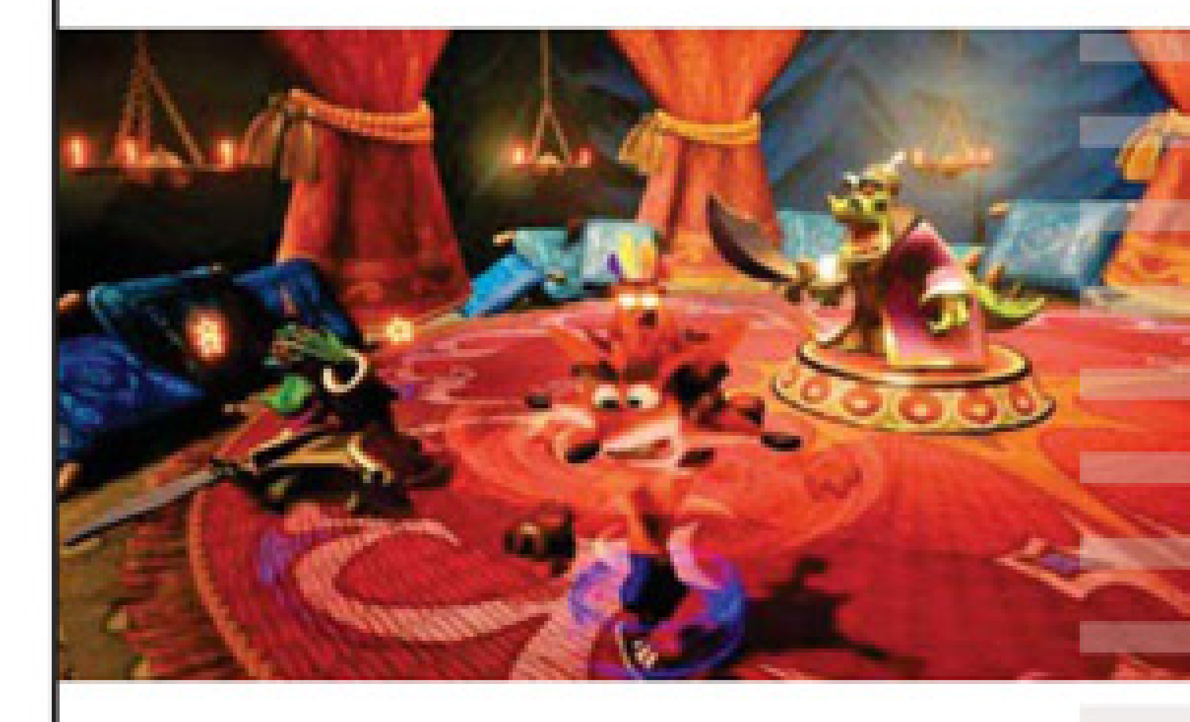


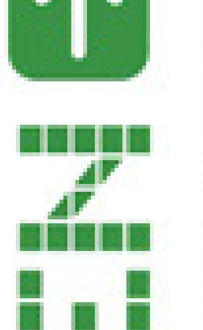
Obscura, este horrible monstruo, es creación de Stefano, uno de los psicópatas que se ha apoderado de Union. Su diseño es alucinante.

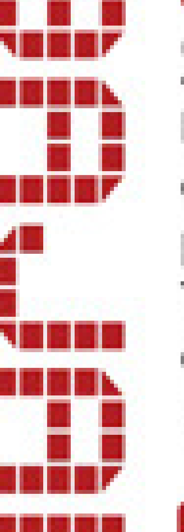


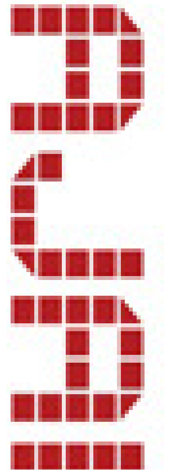
La Ballesta será una de las armas más eficaces para lidiar con los enemigos, pero su munición será escasa e incluso tendremos que fabricarla.

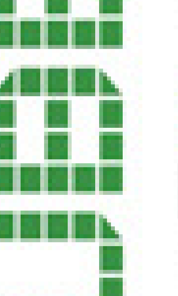
EL TERMÓMETRO











SUBEN

ÉXITOS CIMENTADOS SOBRE LA NOSTALGIA

Que la nostalgia es uno de los motores de este sector no es algo nuevo, pero este mes se dan cita en nuestras páginas muchos buenos ejemplos de ello. El mejor es *Crash Bandicoot*, que ha cosechado unas ventas excelentes. Pero ahí están *Final Fantasy XII: The Zodiac Age, Mega Man Legacy Collection 2, Shadow of the Colossus...*

CONTINUACIONES MUY ESPERADAS

En el pasado E3 se han confirmado nuevas entregas de títulos y sagas muy deseadas como *Beyond Good & Evil, Life is Strange, Wolfenstein, The Evil Within...*

RIME TRIUNFA EN EL PASADO GAMELAB

Rime arrasó en los premios nacionales de la industria del videojuego en el pasado Gamelab. Se llevó 7 de los 13 galardones, entre ellos Mejor Juego del Año.

BAJAN



AUSENCIAS SONADAS EN EL E3

En el pasado E3 echamos en falta unos cuantos anuncios, como los nuevos proyectos de Rocksteady y From Software. Tampoco estuvieron otros ya anunciados como el "remake" de *Resident Evil 2, Shenmue III* (estará en la GamesCom...).

RAPHAEL COLANTONIO DEJA ARKANE STUDIOS

Raphael Colantonio, fundador y presidente de Arkane Studios y artífice directo de juegazos como el último *Prey* o los *Dishonored*, abandona el estudio para pasar más tiempo con su hijo. Una decisión de lo más respetable y comprensible, pero echaremos de menos su talento.



JUEGOS MÁS CAROS QUE UN VIAJE...

¿Se nos está yendo la olla? Ubisoft ha anunciado las ediciones especiales de *Assassin's Creed Origins* y, como ya es habitual, ofrece muchas opciones, de lo más básico a lo más "friki". Este año la edición súper cara de *AC* se nos va a los ¡¡¡800 €!!! Por una figura de 72 cm. Por ese dinero podríamos viajar a Egipto... ¿Y los 800 € del volante T-GT de Thrustmaster?



Las peleas serán 3 vs 3 y podremos alternar el control de los luchadores o pedir su ayuda unos segundos.

Play ¡Primeras imágenes!

Los combates serán 2D pero con gráficos en 3D y muy fieles a la obra de Akira Toriyama.

Los creadores de *Guilty Gear* se van a encargar del nuevo juego de lucha de Dragon Ball. Tiene pintaza.

¿El mejor juego de Dragon Ball?

DRAGON BALL FIGHTERZ | PS4 | BANDAI NAMCO | 2018

Desarrollado por Arc System Works, auténticos expertos en el género con sagas como *Guilty Gear* o *BlazBlue* en su currículum, *Dragon Ball FighterZ* sacudirá nuestras PS4 el año que viene con un juego de lucha que promete estar a la altura de los mejores. Propondrá combates 2D 3 vs 3, permitiendo alternar el control de los luchadores de nuestro equipo a voluntad (recuperarán parcialmente su barra de vida cuando estén en el "banquillo") o solicitar que nos asistan durante unos segundos. En cuanto al sistema de control, no tendrá nada que envidiar a los referentes del género: tres botones de ataque (ligero, normal y fuerte), más un cuarto ataque de energía, con múltiples movimientos especiales que se ejecutan con las características "medias lunas". Un enfoque bastante "hardcore" que, además, se adaptará como anillo al dedo a la estética y a la idiosincrasia de la serie. A tenor de lo visto, los fans de la obra de Toriyama y/o de la lucha tienen derecho a ilusionarse.

Goku, Gohan, Vegeta, Freezer, Célula y Boo son los seis personajes confirmados. Habrá más, claro.



Before the Storm transcurre tres años antes de *Life is Strange*. Estará protagonizado por Chloe y Rachel.

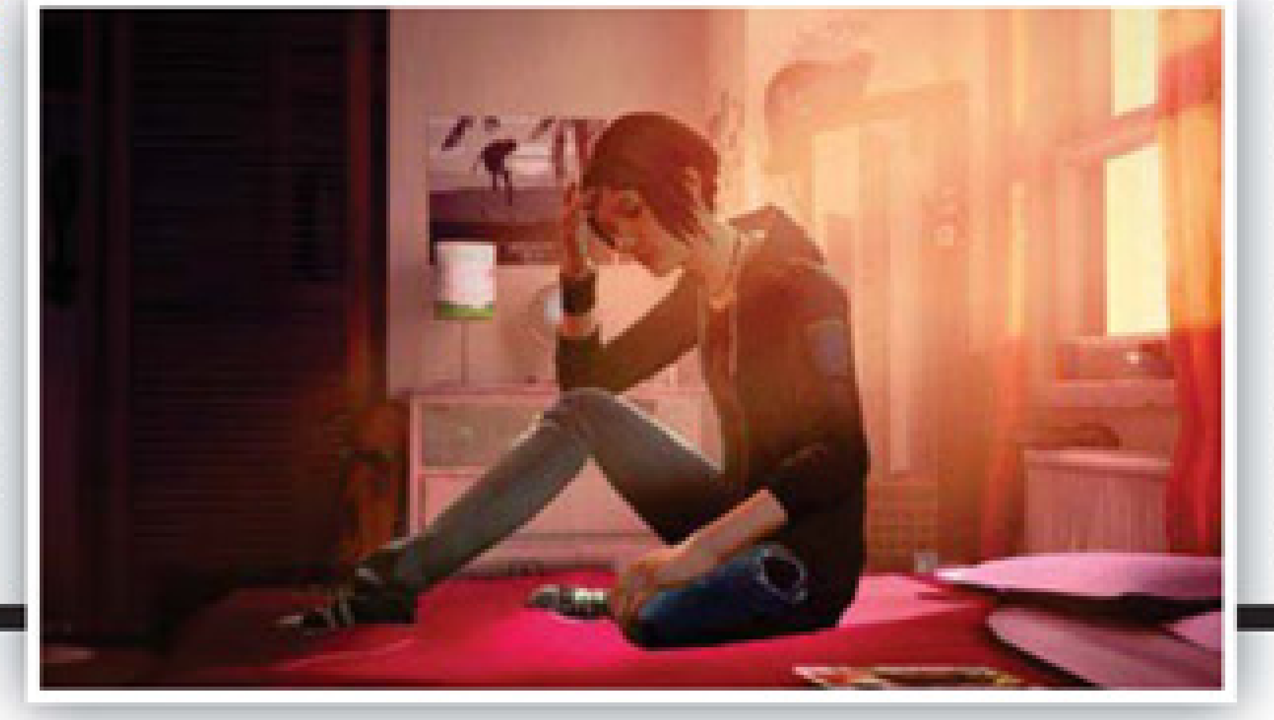


LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM | PS4 | SQUARE ENIX | 31 DE AGOSTO

Descubre lo que pasó antes de la tormenta

Life is Strange es uno de los juegos de culto de PS4. La historia de Max y Chloe caló muy hondo en el corazoncito de muchos jugadores, que estaban deseando ampliar esta aventura. Square Enix lo sabe y ha anunciado una precuela y una secuela. Para la secuela, desarrollada por Dontnod (los autores del original), aún tendremos que esperar. Pero la precuela, realizada por otro estudio (Deck Nine Games), arranca el 31 de agosto, fecha en la que se estrena el primero de los tres episodios que formarán *Before the Storm*. La historia transcurre tres años antes de *Life is Strange* y estará centrada en Chloe y su relación con Rachel (personaje fundamentales en *LiS*). El estilo de juego será muy similar y los diálogos y la toma de decisiones volverán a ser clave (ojo, aquí no se podrá "rebobinar"). Tendrá varios finales y ya está confirmado que saldrá con textos en castellano.

Constará de tres episodios que llegarán con textos en castellano. Aún no se ha confirmado si habrá edición física al final.



Los centros Hype Station no dejan de aumentar

Como ya sabéis, PlayStation está abriendo en distintos centros comerciales de toda España unos espacios de juego muy especiales, los Hype Station, donde podemos relajarnos jugando con las últimas novedades de PS4 y leyendo PlayManía. Pues bien, la lista de centros no deja de crecer. El último Hype Station en inaugurarse ha sido el del Centro Comercial del Rosal, en Ponferrada. Visita www.hypestation.es para más información.



Las inauguraciones de los Hype Station son momentos muy divertidos, espectaculares y llenos de sorpresas.

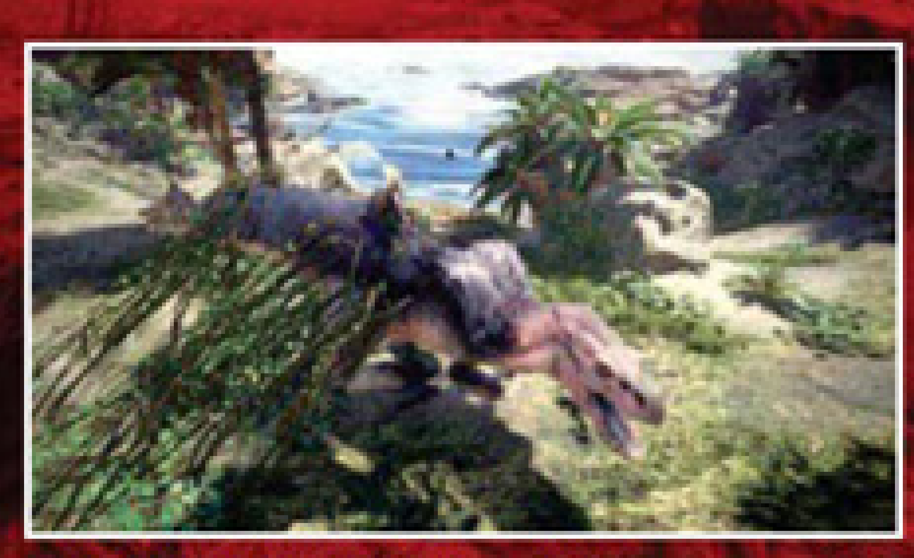


Tenemos muchas ganas de volver a cazar monstruos, pero ahora con la potencia de PS4.

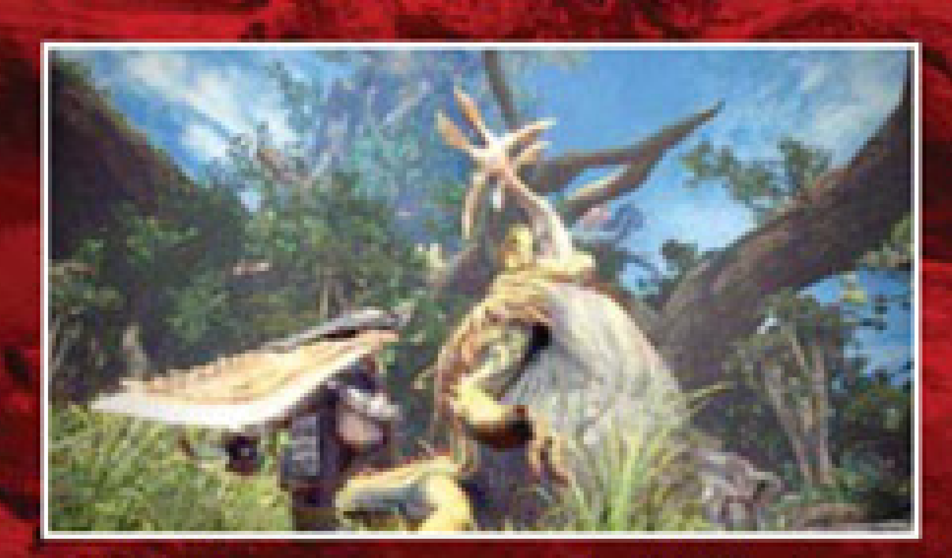
MONSTER HUNTER WORLD | PS4 | CAPCOM | 2018

Cazadores de monstruos

Capcom nos sorprendió a todos en el pasado E3 con el anuncio de *Monster Hunter World*, en el que volveremos a cazar monstruos junto a otros jugadores, pero con jugosas novedades. Para empezar, y haciendo honor a su título, ahora nos moveremos por un enorme y único mundo abierto (aunque con distintas zonas) sin tiempos de carga entre escenarios y con ciclos de día/noche. La intención es que el mundo parezca más "vivo" que nunca, apoyándose en el motor gráfico MT Framework con la idea de alcanzar los 30 fps estables. 4 jugadores podrán formar equipo antes de empezar la misión, pero ahora también podremos lanzar una bengala de auxilio para que otro cazador venga a ayudarnos (habrá chat de voz y gestos). El combate contra los monstruos estará en la línea de la saga, con 14 tipos de armas, unos trajes que permitirán activar distintas habilidades y un gancho con el que podremos lanzar objetos del entorno (como rocas). Por supuesto, podremos mejorar nuestras armas y equipo. Y los bichos no tendrán barra de vida pero sí aparecerán números para indicarnos el daño. *Monster Hunter World* estará listo para principios de 2018.



Habrá infinidad de bichos distintos para que los cacemos en solitario o en equipos de 4 cazadores.



Contará con un enorme mundo abierto, sin tiempos de carga y con ciclo día/noche.

EN POCAS PALABRAS

TE DEJARÁN DE UNA PIEZA

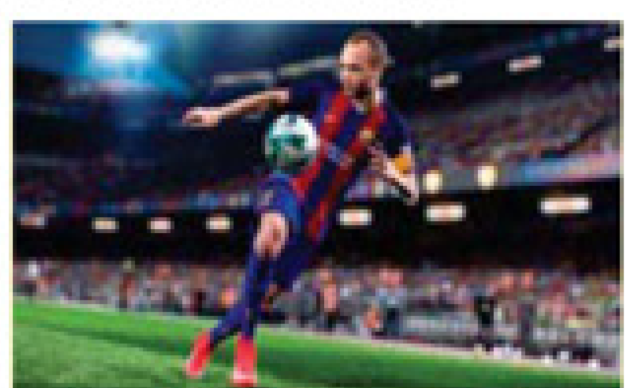
LOS NINJAS DE LEGO, DEL CINE A PS4

Warner ha confirmado el rumor que ya os comentamos hace unos meses: **habrá juego de "La LEGO Ninjago Película"**. A cargo de **TT Games**. Presentará ocho grandes entornos llenos de acción, y basados en la trama de la peli, en los que podremos alternar a sus protagonistas: Lloyd, Nya, Jay, Kai, Cole, Zane y el sensei Wu. Además de **modo cooperativo, incluirá arenas de combate para que hasta 4 jugadores** puedan batirse (con honor, eso sí) a pantalla partida.

SEGÚN SU PRODUCTOR, SÍ

PES 2018... ¿MEJOR QUE *FIFA 18*?

Adam Bhatti, productor de ***PES 2018***, cree que este año el juego de fútbol de **Konami** será mejor porque "*FIFA 18* parece muy similar a la edición del año pasado" mientras que "en ***PES 2018*** **se han trabajado la animaciones, el aspecto visual y los modos de juego**", Pronto veremos quién gana el "derbi".



DESDE VITA CON ACCIÓN

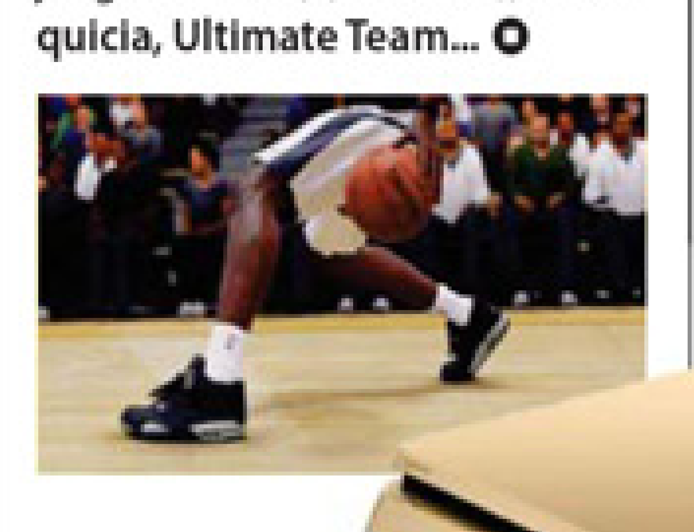
DANGANRONPA, DE NUEVO EN PS4

Lanzado originalmente en 2015 para PS Vita, ya está disponible **también en PS4 *Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls***, un spin-off de acción que conecta con los dos ***Danganronpa*** **anteriores (disponibles también en Vita y PS4)**.

CON *NBA LIVE 18*

EA SPORTS VUELVE A LAS CANCHAS

EA Sports intentará robarle el anillo a ***NBA 2K18*** con una nueva entrega que trae **mejoras en el control** y buenos modos de juego: **Carrera, (The One), Franquicia, Ultimate Team...**



NUEVA SERIE DE TV

CASTLEVANIA, YA EN NETFLIX

A falta de un nuevo *Castlevania* y de que su "papá" **Koji Igarashi, termine algún día *Bloodstained*** (su sucesor espiritual) **para PS4**, ya podemos disfrutar **en Netflix** de la **primera temporada de su serie de animación**. Y decimos "primera" porque ya se ha confirmado una segunda para 2018.

UNA EDICIÓN PRECIOSA

WONDERBOY, EN FORMATO FÍSICO

Uno de los remakes más cuidados de **PS4** es el de ***Wonderboy: The Dragon's Trap*, el clásico de Master System** que contará con una edición física a la altura, empezando por su carátula, que será como la de MS. **Incluirá el juego en formato físico, un doble CD con la BSO, un póster, diez postales...** Aún no se ha revelado la fecha de salida ni su precio.



NIGHTS OF AZURE 2

UN ÉPICO CUENTO DE ACCIÓN Y ROL

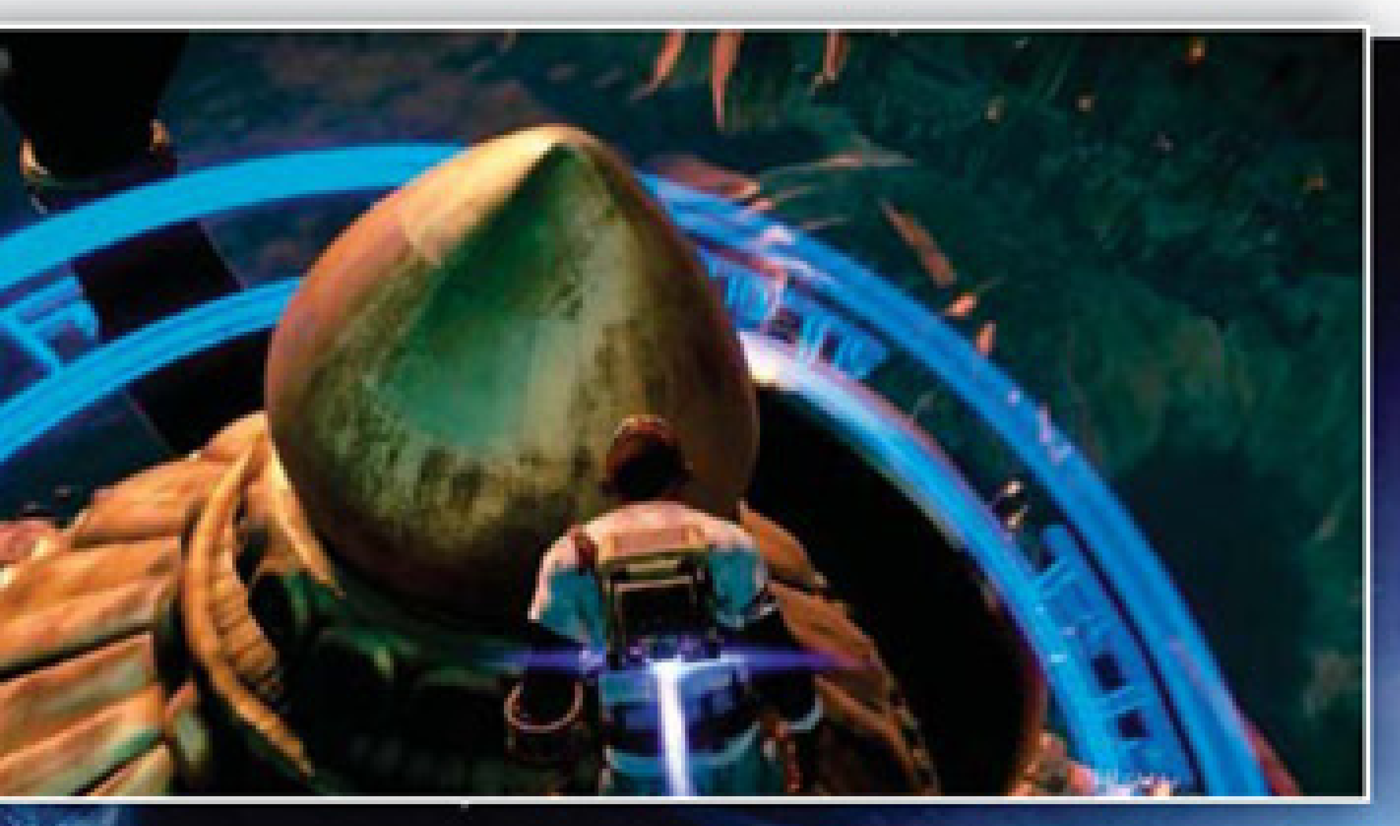
El próximo **27 de octubre** saldrá a la venta **en PS4 *Nights of Azure 2: Bride of the New Moon***, una épica historia en forma de aventura de **acción y rol desarrollada por Gust** y ambientada en una demoníaca ciudad europea a finales del siglo XIX.

NUEVAS EDICIONES

PS4 DORADA Y PLATEADA

Ya podéis adquirir **las nuevas ediciones de PS4 Gold y Silver.** Son ediciones preciosas, no lo vamos a negar, pero tened en cuenta que son **PS4 "normales" y con disco duro de 500 GB.** Avisados quedáis...







BG&E2 será una aventura en la recorreremos el sistema solar explorando planetas, mezclando acción, exploración y toques RPG.

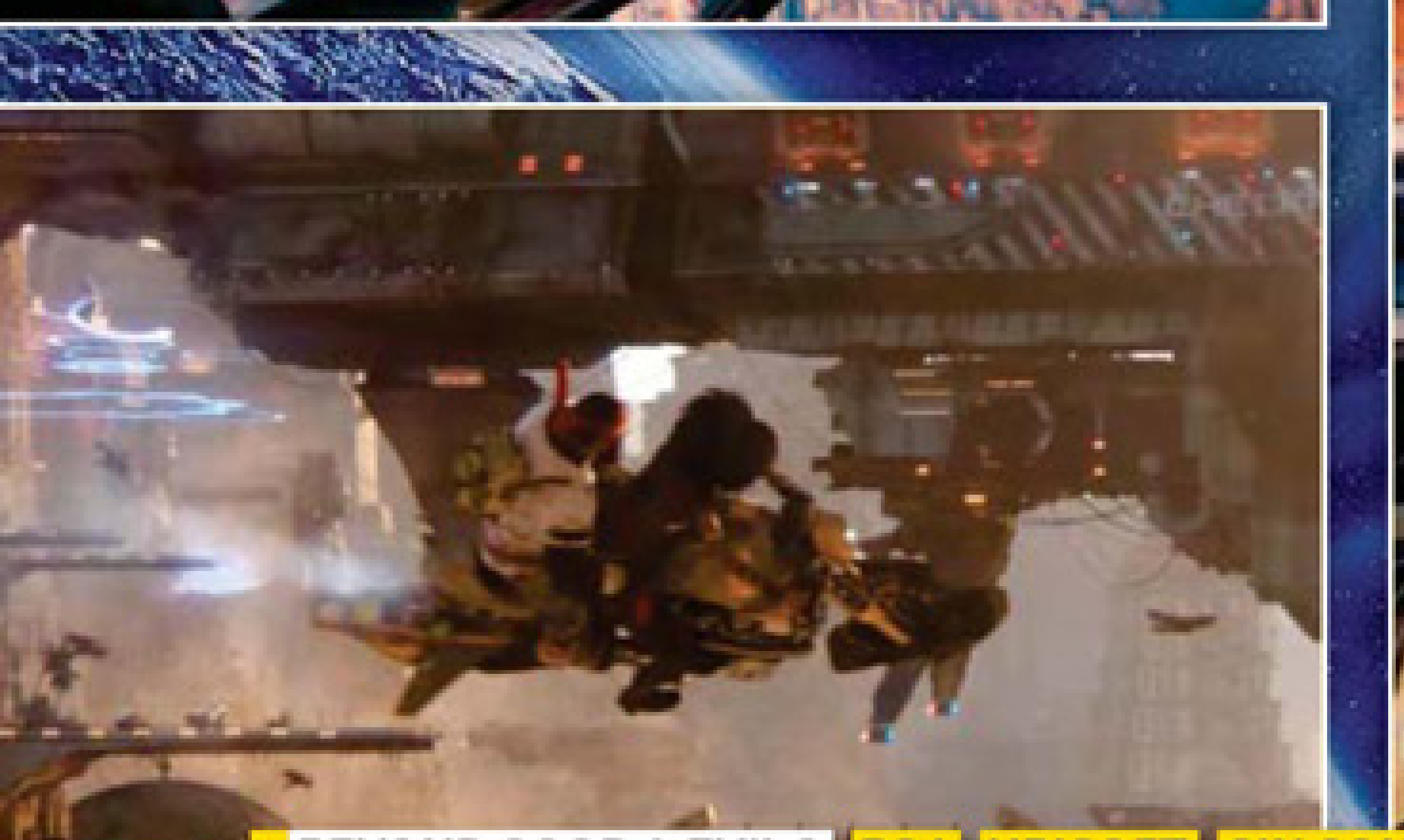


En el crucero estará la tripulación, y una nave más pequeña que servirá para explorar.

Play ¡Primeras imágenes!



La exploración será muy importante, pero también la historia y los propios personajes.



BEYOND GOOD & EVIL 2 | PS4 | UBISOFT | SIN CONFIRMAR

Beyond Good & Evil 2: una odisea espacial

Tras años sin conocer nuevos detalles, e incluso capeando rumores de cancelación, en el pasado E3 Ubisoft desveló los primeros datos oficiales de la secuela de *Beyond Good & Evil*, la gran aventura que nos deslumbró en PS2 allá en el lejano 2003. *BG&E2* será una precuela en la que no controlaremos a la fotógrafa Jade (prota del original), sino a uno de los personajes disponibles, tanto humanos como animales antropomórficos, cada uno con sus propias habilidades que, además, podremos personalizar. El objetivo de Ubisoft Montpellier y Michael Ancel (padre de *Rayman*) es que sea una aventura con elementos multijugador online, pero que también valga la pena para un jugador, gracias a personajes y mundos únicos y de gran riqueza. El centro del juego será una enorme nave donde estará la tripulación y desde donde podremos desplegar una nave más pequeña para explorar planetas creados de forma procedural (como en *No Man's Sky*), pero que nunca estarán vacíos. Habrá ciudades y otras zonas para explorar, en un juego que tendrá elementos de RPG y que promete ser enorme, al poner todo un sistema solar a nuestra disposición. Poco más se sabe todavía, pero nos emociona saber que el desarrollo del juego va viento en popa.

En esta precuela de *Beyond Good and Evil 2* podremos ser el personaje que queramos, Jade no será la protagonista.



Los villanos son fundamentales en la saga y aquí tenemos tres de ellos: Pete, Hades y Maléfica.

Las habilidades de ataques en zona serán muy útiles para acabar con grandes grupos de enemigos.

KINGDOM HEARTS 3 | PS4 | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

La misión más oscura para Sora



Square Enix ha mostrado un nuevo tráiler que nos permite conocer algo más sobre la nueva aventura de Sora y sus amigos. La historia girará en torno al deseo de Sora de traer a Roxas (personaje con el que comenzamos *Kingdom Hearts II*) de vuelta al mundo. No será una tarea sencilla y tendremos que recorrer un buen puñado de mundos ambientados en el universo Disney para lograrlo. Estos mundos estarán corrompidos por diferentes villanos y la oscuridad, que es la fuerza que da vida a los principales enemigos, los Sincorazón. Para combatirlos tendremos un montón de habilidades y podremos realizar ataques y hechizos simples o grandes golpes que alcanzarán a todos los enemigos de la sala. También podremos ejecutar ataques combinados con nuestros compañeros de aventuras y demoledores ataques especiales. Lamentablemente, seguimos sin fecha de lanzamiento.

A WAY OUT | PS4 | ELECTRONIC ARTS | 2018

Play ¡Primeras imágenes!

Para salir de la cárcel hay que jugar en equipo

Creado por algunos de los responsables de *Brothers A Tale of Two Sons* y con el apoyo de Electronic Arts, *A Way Out* ha sido una de las experiencias más frescas de las presentadas este E3. Se trata de una aventura cooperativa para dos jugadores que podremos disfrutar tanto en la misma consola como a través de internet. La pantalla estará partida para mostrar a ambos protagonistas, quienes comenzarán el juego cada uno por su lado (con sus intereses e inquietudes) y que tendrán que conocerse para crear los lazos de confianza necesarios que les permitan escapar de la prisión. Hazelight (el estudio responsable) promete que habrá toneladas de acción, conducción y sigilo, así como diferentes elementos que harán que no nos cansemos. Sin embargo, lo fundamental será la historia, que surgirá a partir de la unión de los dos protagonistas. Llegará a principios de 2018 y estamos deseando jugarlo.

¿Confiaríais vuestra vida a otro? Es lo que tendremos que hacer para escapar de la prisión.

La cooperación con el otro jugador será esencial para salir airosos de algunas situaciones.

¿QUÉ PASA CON...?

... Shenmue III?

Ha sido uno de los grandes ausentes en el pasado E3, pero tranquilos, que sus creadores han confirmado que estarán en la GamesCom de finales de agosto y que mostrarán "material nuevo". Su fecha de salida está prevista para la segunda mitad de 2018.

... Metal Gear Survive?

Konami ha confirmado que *Metal Gear Survive*, el juego de acción que "adaptará" *MGSV* a un entorno con zombis, se retrasa a 2018. También han mostrado nuevas imágenes en las que se revela que podremos usar el sistema Fulton, así como abundantes opciones de personalización para nuestro soldado.



... el estreno de Minecraft Story Mode Season 2?

Ya está disponible el primero de los cinco episodios de la secuela de *Minecraft Story Mode*, la aventura gráfica de Telltale (en colaboración con Mojang) que hará las delicias de los fans de *Minecraft*.

... el nuevo juego de Yager Development?

Los creadores de *Spec Ops: The Line* están dando los últimos retoques a *Dreadnought*, su nuevo juego de acción espacial que estará listo este mismo año. Podéis probarlo ya si os apuntáis a su beta cerrada en la web: www.greybox.com/dreadnought/

... la fecha de salida de Project Cars 2?

El nuevo simulador de velocidad de Slightly Mad Studios ya calienta motores para su salida el 22 de septiembre. Sus creadores han confirmado que incluirá más de 180 coches (el anterior sólo tenía 65) de 35 marcas reales pertenecientes a nueve disciplinas del motor distintas.



THE CREW 2 | PS4 | VELOCIDAD | PRINCIPIOS 2018

Las carreras, mejor por tierra mar y aire

Otra de las sorpresas que nos tenía reservadas Ubisoft en el pasado E3 fue *The Crew 2*. Si la entrega original planteaba un mapeado gigantesco (abarcaba todo EE. UU.) para competir en carreras con un fuerte componente multijugador, en esta ocasión la propuesta irá mucho más allá y además de carreras al volante de todo tipo de coches también tendremos lanchas, avionetas... Una diversidad que se agradece y nada frecuente en el género. Eso sí, toca esperar a principios de 2018.



Competir con avionetas y lanchas será una de las grandes novedades en *The Crew 2*.

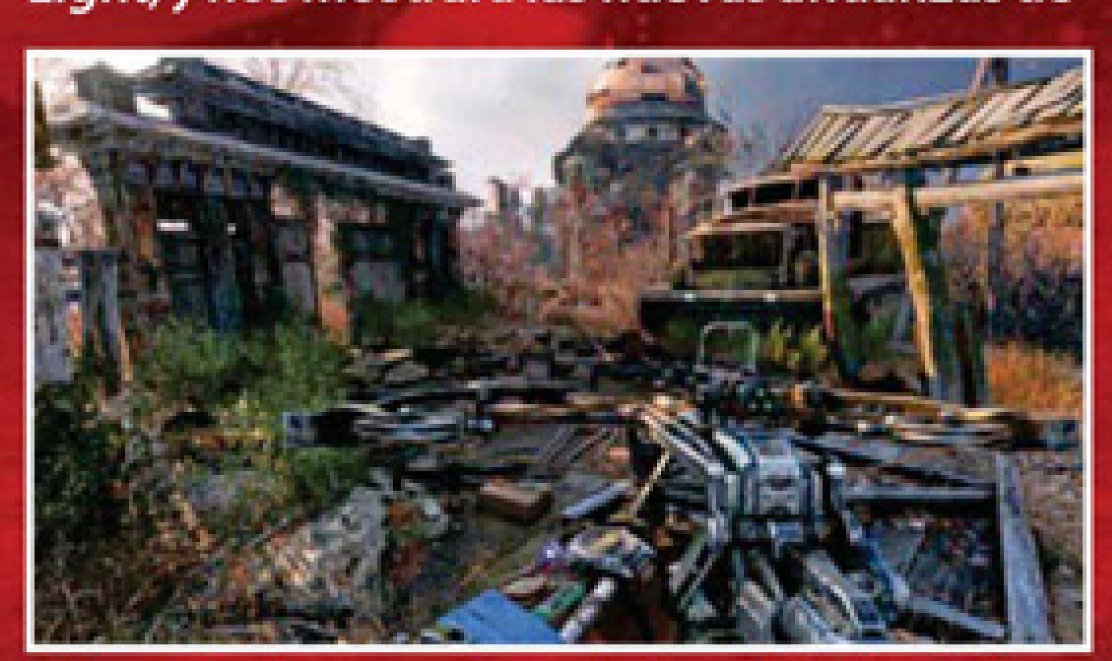


La saga de shooters *Metro* se inspira en la obra del escritor ruso Dmitri Glujovski.

METRO EXODUS | PS4 | DEEP SILVER | 2018

Un *Metro* al que querrás subir

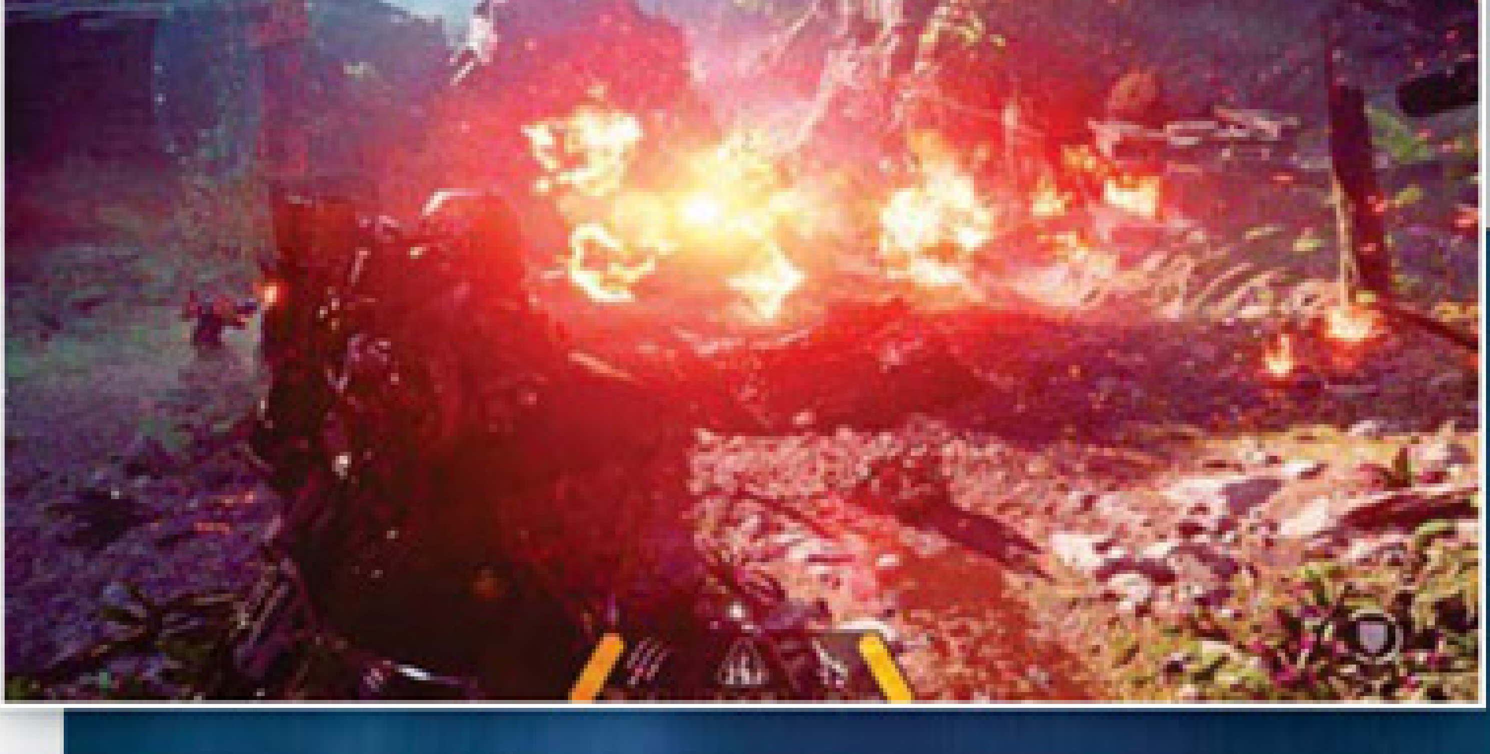
Estamos seguros de que recordáis *Metro 2033* y *Metro: Last Light*, dos agobiantes shooters subjetivos inspirados en la obra del escritor ruso Dmitri Glujovski. El segundo de ellos lo disfrutamos en PS3 y más tarde, en agosto de 2014, disfrutamos en PS4 de *Metro Redux*, un pack que reunía esos dos juegos con mejoras para PS4 (también pueden comprarse por separado en el Store). Pues 4A Games y Deep Silver ya están preparando *Metro Exodus*, que arrancará en 2036, dos años después de *Last Light*, y nos mostrará las nuevas andanzas de Artyom en su búsqueda de un lugar en el que vivir en una Moscú post-apocalíptica repleta de mutantes y todo tipo de condiciones adversas (clima extremo, radiación...). Volverá a ser un shooter en primera persona, aunque dando importancia también a la exploración y al sigilo e incluso con más toques de "survival horror". Y ahora tendremos más libertad para explorar (podremos desplazarnos por la capital rusa en la locomotora Aurora), aparte de tener que tomar difíciles decisiones que afectarán a la trama. Saldrá en 2018.



Metro Exodus arrancará dos años después de *Last Light*, partiendo del final en el que Artyom vive (lógicamente).



Volveremos a hacer frente a bestias mutantes, humanos y condiciones extremas en una Rusia post-apocalíptica.





■ Será un juego de acción y exploración con toques roleros de los creadores de *Mass Effect.*



■ Propondrá un enorme mundo abierto compartido que podremos explorar. Con cooperativo para cuatro jugadores.

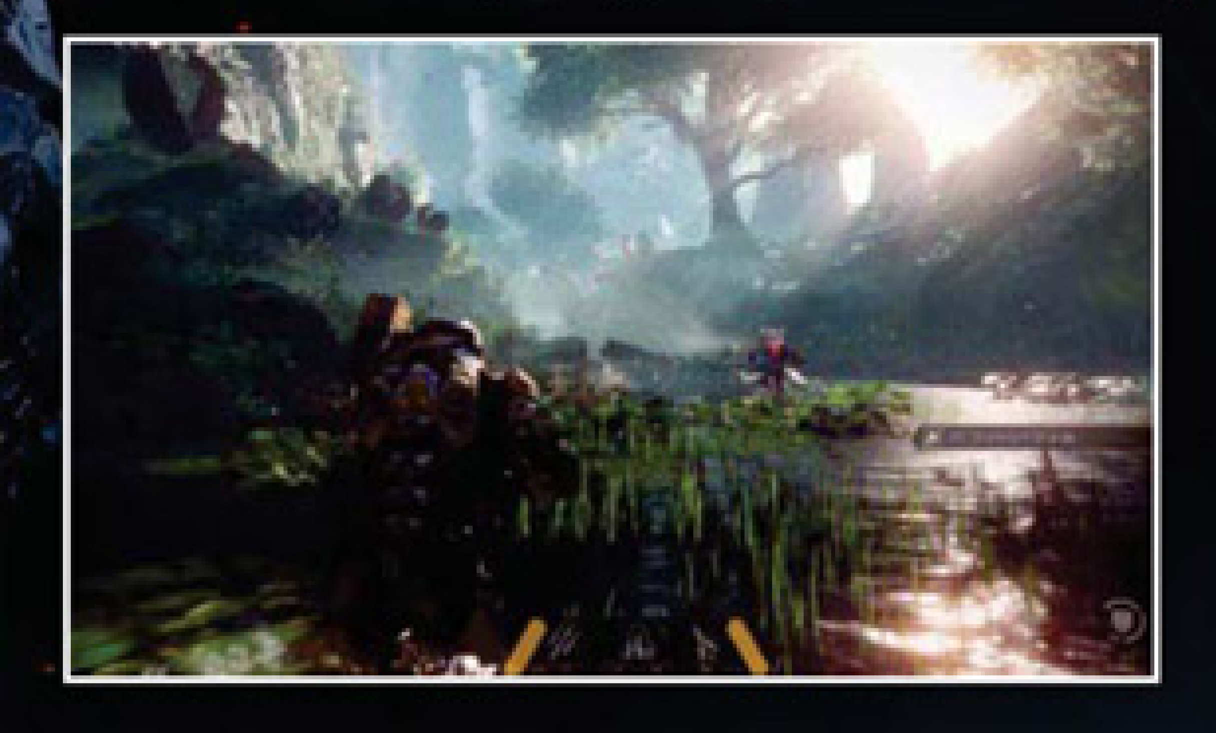
Play ¡Primeras imágenes!

El nuevo destino de BioWare

ANTHEM | PS4 | BIOWARE/EA GAMES | 2018

La nueva IP de BioWare tras *Mass Effect* se llama *Anthem* y será un juego de acción con toques roleros y un fuerte componente cooperativo a lo *Destiny* en el que recorreremos un enorme mundo que mezcla la tecnología más avanzada con las ruinas de una antigua civilización. En él tendremos que combatir contra numerosos enemigos (como bestias salvajes y saqueadores) y hacer frente a las inclemencias del tiempo, como brutales tormentas. En lugar de Guardianes, aquí los protagonistas se llaman Freelancers e irán enfundados en unos exotrajes llamamos Javelin, equipados con armas y habilidades únicas que podremos ir personalizando con el equipo que encontremos o fabriquemos en el juego. Aparte del combate y la personalización, la exploración será otra parte vital en el desarrollo y también podremos surcar los cielos y sumergirnos en mares y ríos para descubrir los secretos de las profundidades, compartiendo descubrimientos y aventuras con otros tres jugadores. Promete.

■ Gracias a nuestro exotraje personalizable llamado Javelin podremos combatir y explorar por tierra, mar y aire.



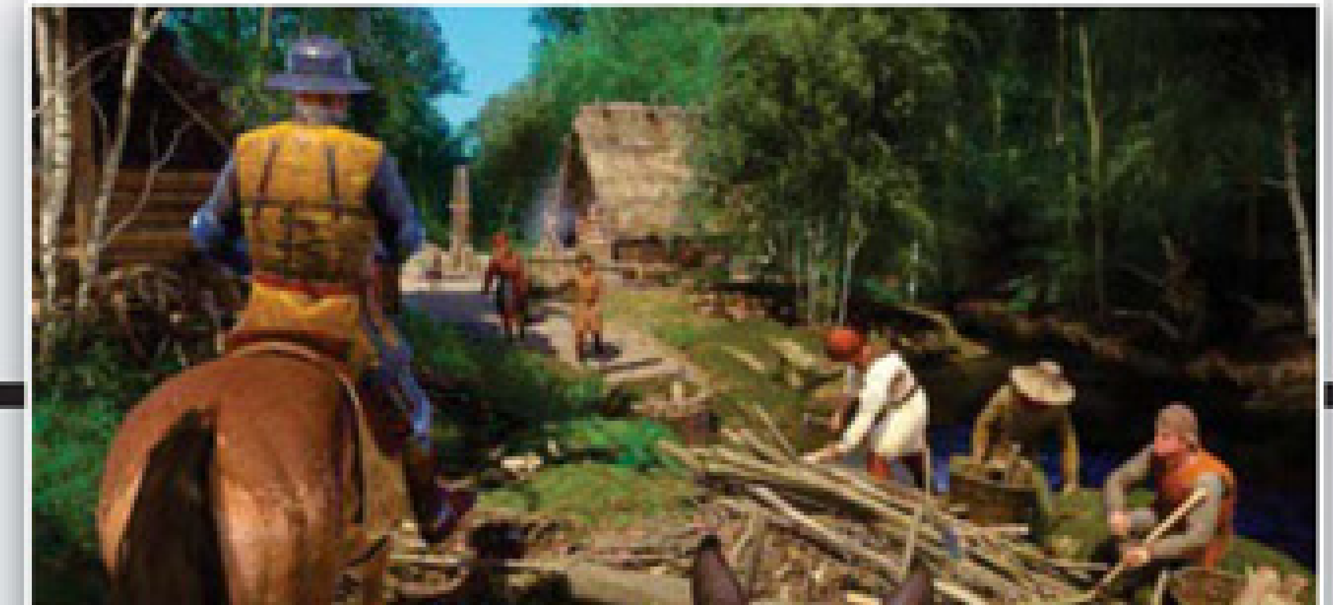


KINGDOM COME: DELIVERANCE | PS4 | DEEP SILVER | 13 DE FEBRERO

La Edad Media, en clave de rol

El 13 de febrero por fin podremos hincarle el diente a *Kingdom Come: Deliverance*, un ambicioso juego de rol ambientado en la Edad Media (concretamente en Bohemia, en 1403) que ha podido llegar a buen puerto gracias a la financiación en Kickstarter. En él asumiremos el papel de Henry, el hijo de un humilde herrero que ve como una horda de mercenarios arrasa su pueblo por orden del rey Segismundo. Con este punto de partida, y bajo una perspectiva en primera persona, viviremos múltiples aventuras en un enorme mundo abierto y con personajes históricos, en la que no faltarán multitudinarias batallas ni asedios a castillos. Si echáis de menos producciones como *Skyrim* o *The Witcher 3*, no le perdáis la pista a éste.





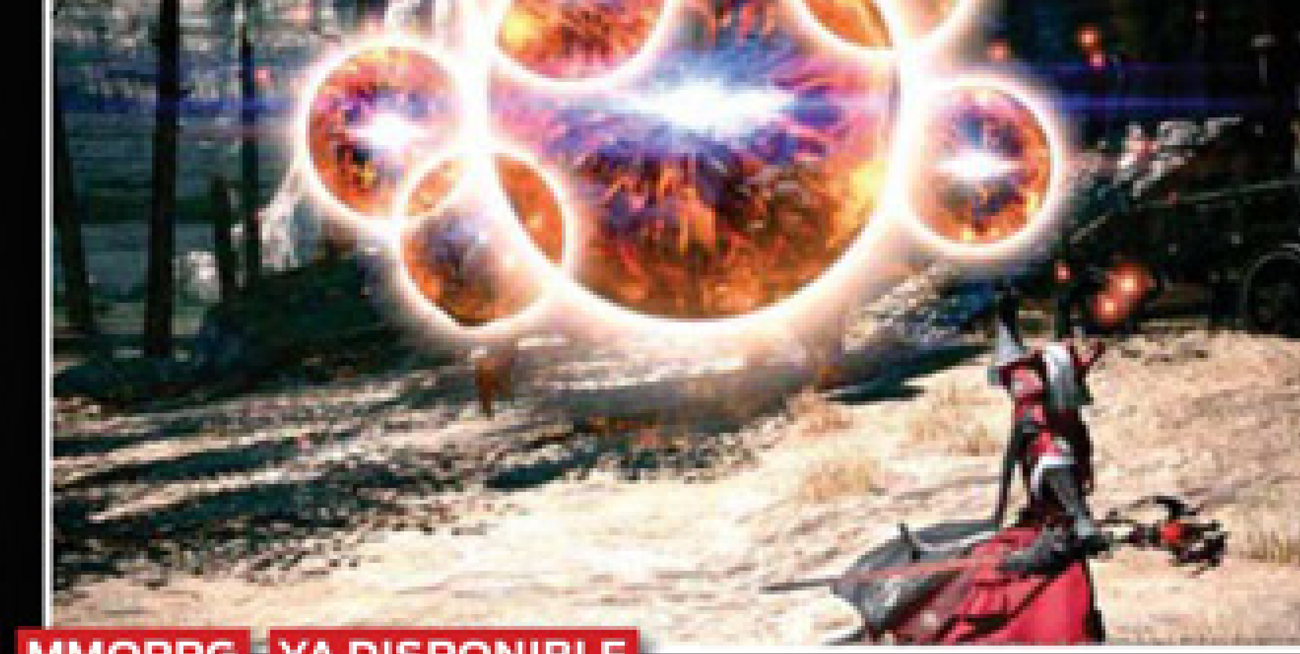
■ *Kingdom Come: Deliverance* será un juego de rol ambientado en la Edad Media que planteará un enorme mundo abierto.



Los MMORPG de

LOS DOS JUEGOS DE ROL MULTIJUGADOR MASI





STORMBLOOD: FINAL FANTASY XIV | PS4 | SQUARE ENIX | MMORPG | YA DISPONIBLE

Únete a la resistencia de Eorzea en *Stormblood*, la nueva expansión de *Final Fantasy XIV* que ya cuenta con más de seis millones de aventureros.

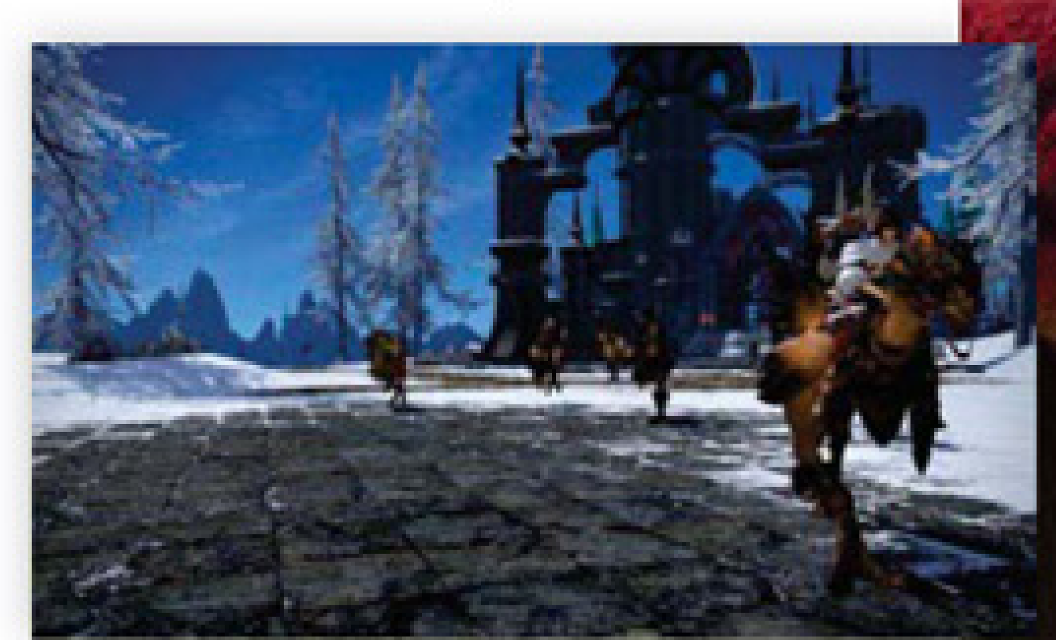
Vive cientos de aventuras en el continente de Eorzea con esta nueva expansión que trae un montón de contenido nuevo.

Final Fantasy XIV vive uno de sus momentos más dulces. Tras superar los problemas de su lanzamiento original con el "renacimiento" que supuso *A Real Reborn* en 2013, el juego de rol masivo online de Square Enix no ha hecho más que crecer y crecer. Primero con *Heavensward*, su primera gran expansión, lanzada hace un par de años. Y ahora con *Stormblood*, que amplía los horizontes de este MMORPG con nuevas mazmorras y localizaciones, dos nuevos oficios (samurái y mago rojo), más mecánicas que abrirán posibilidades (como nadar y bucear) y un incremento de nivel de 60 a 70 para oficios y clases de personajes, entre otros muchos añadidos. Todo esto hace que *FFXIV* ya tenga una comunidad de más de seis millones de aventureros en la que cada vez es más fácil sumergirse, ya que Square Enix amplió el periodo de prueba sin pagar la cuota mensual de 14 días hasta que alcances el nivel 35, momento en el que sí tendrás que pagar cuota mensual si quieres continuar.

Vive cientos de aventuras en el continente de Eorza junto a múltiples jugadores. Y por si no tienes suficiente con *Stormblood*, Netflix prepara una serie para este otoño con *FFXIV* como telón de fondo.

¿Qué necesito?

Pues lo primero es tener *Final Fantasy XIV*, bien la Starter Edition, bien *A Realm Reborn*. También pagar la cuota mensual, de 10,99 euros, ya que aunque desde hace unos meses podemos jugar sin pagar cuota hasta el nivel 35, para disfrutar de *Stormblood* es necesario un nivel 60. Su primera mazmorra es una sencilla toma de contacto a partir de este nivel.



■ Para disfrutar de *Stormblood* tienes que tener ya *Final Fantasy XIV* y pagar la cuota mensual.

¿Qué incluye?

Pues un montón de añadidos. Para empezar, la posibilidad de incrementar el nivel de los personajes hasta 70. Además, dos nuevos oficios (mago rojo y samurái), una nueva ciudad (Kugane) y nuevas localizaciones y mazmorras (entre las que se incluyen Yanxia y la Estepa de Azim), una nueva zona residencial en Kugane, nuevas Tribus como las Ananta...



■ El samurái y el mago rojo son los dos nuevos oficios. Podemos elevar nuestro nivel hasta 70.

¿Merece la pena?

Pues creemos que sí, tanto para los más curtidos en *FFXIV* como para los que lleven menos tiempo (incluye mejoras en el sistema de batalla que lo hacen más accesible). También se ha ampliado el inventario y la cantidad de objetos de decoración que podemos tener en nuestras propiedades. Y se puede nadar y bucear, ampliando las opciones de exploración.



■ Poder nadar y bucear es una de las novedades que hacen a *FFXIV* todavía más grande.

The Elder Scrolls ONLINE MORROWIND

PS4 se expanden

VOS MÁS POPULARES DE PS4 SIGUEN CRECIENDO





THE ELDER SCROLLS ONLINE:: MORROWIND PS4 BETHESDA MMORPG YA DISPONIBLE

The Elder Scrolls Online se amplía con _Morrowind_, añadiendo una zona mítica para los fans de la franquicia y más facilidades que nunca para jugar.

The Elder Scrolls Online es un MMORPG de lo más accesible por varias razones. Para empezar, porque en 2015 suprimió las cuotas mensuales, por lo que sólo hace falta estar abonado a PS Plus para poder disfrutarlo. Y por otra, porque en cada nueva entrega o expansión, hay un esfuerzo por parte de Bethesda para facilitar la llegada de nuevos jugadores. Ya lo apreciamos en *TESO Gold Edition*, una edición "completa" que salió en 2016 y que incluyó los cuatro paquetes de contenido descargables (Imperial City, Orsinium, Thieves Guild y Dark Brotherhood), con más de 40 horas de tramas adicionales con cuatro zonas inéditas y nuevos enemigos y objetos. Y 500 "crowns" para gastar en la tienda del juego (sólo para cuentas nuevas).

Y _Morrowind_ continúa esa linea "aperturista", ya que no es necesario tener experiencia ni un nivel determinado para disfrutarlo. Es decir, podemos empezar de cero dentro de la nueva historia en la zona de Vvardenfell que plantea esta "expansión", que en realidad funciona casi como un juego independiente. De hecho, tiene incluso una edición coleccionista propia que cuesta 99,99 euros con una figura de un Coloso Enano, un libro de arte de 178 páginas...

TESO: Morrowind puede jugarse sin tener ninguna de las ediciones previas. No es necesario un nivel mínimo para disfrutarlo.

¿Qué necesito?

Para jugar a *TESO Morrowind* sólo necesitas *TESO Morrowind* y tener PS Plus. No es necesario tener ninguna de las ediciones anteriores de *TESO*. Es más, ni siquiera necesitas tener amigos, ya que la inmensa mayoría de las misiones, en especial las de la historia principal, pueden completarse en solitario. Tampoco es necesario un nivel mínimo para disfrutarlo.



Gracias al "autoleveling", los peligros se adaptan a nuestro nivel. Da igual que seamos nivel 1 o 50.

¿Qué incluye?

Incorpora más de 30 horas de misiones pertenecientes a la historia principal, una nueva clase jugable (el Warden), un multijugador competitivo 4 vs 4 vs 4 llamado Battlegrounds; una nueva Trial para 12 jugadores y el regreso a uno de los lugares más queridos del universo de *The Elder Scrolls*, la isla de Vvardenfell (eso sí, 700 años antes de lo ocurrido en *TESIII: Morrowind*).



30 horas extra y una nueva clase de personaje son algunas de las novedades que incluye,

¿Merece la pena?

Pues lo cierto es que sí. Si quieres iniciarte en *TESO* con *Morrowind*, podrás jugar directamente su historia o participar en las batallas entre 3 facciones (aquí si es necesario nivel 10) y luego podrás jugar el resto del contenido. Y si ya has jugado todas las aventuras previas, pues encontrarás muchos alicientes en sus nuevas misiones y localizaciones.

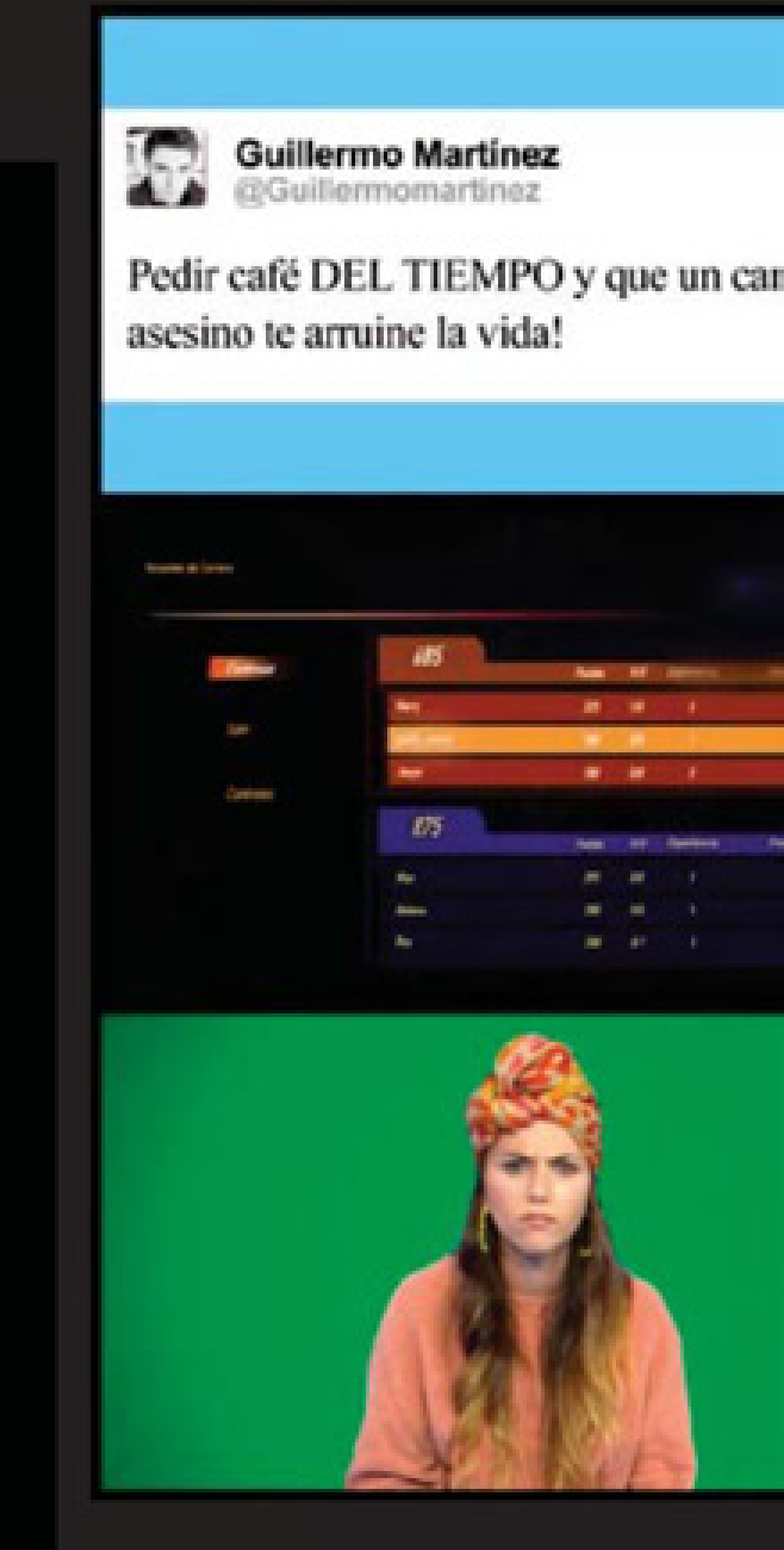


La edición coleccionista con figura y libro de arte es la guinda de esta recomendable edición.

PLAYSTATION ESPAÑA ESTRENA EN SU CANAL DE YOUTUBE UNA SERIE

ÉCHATE UNAS RISAS CON



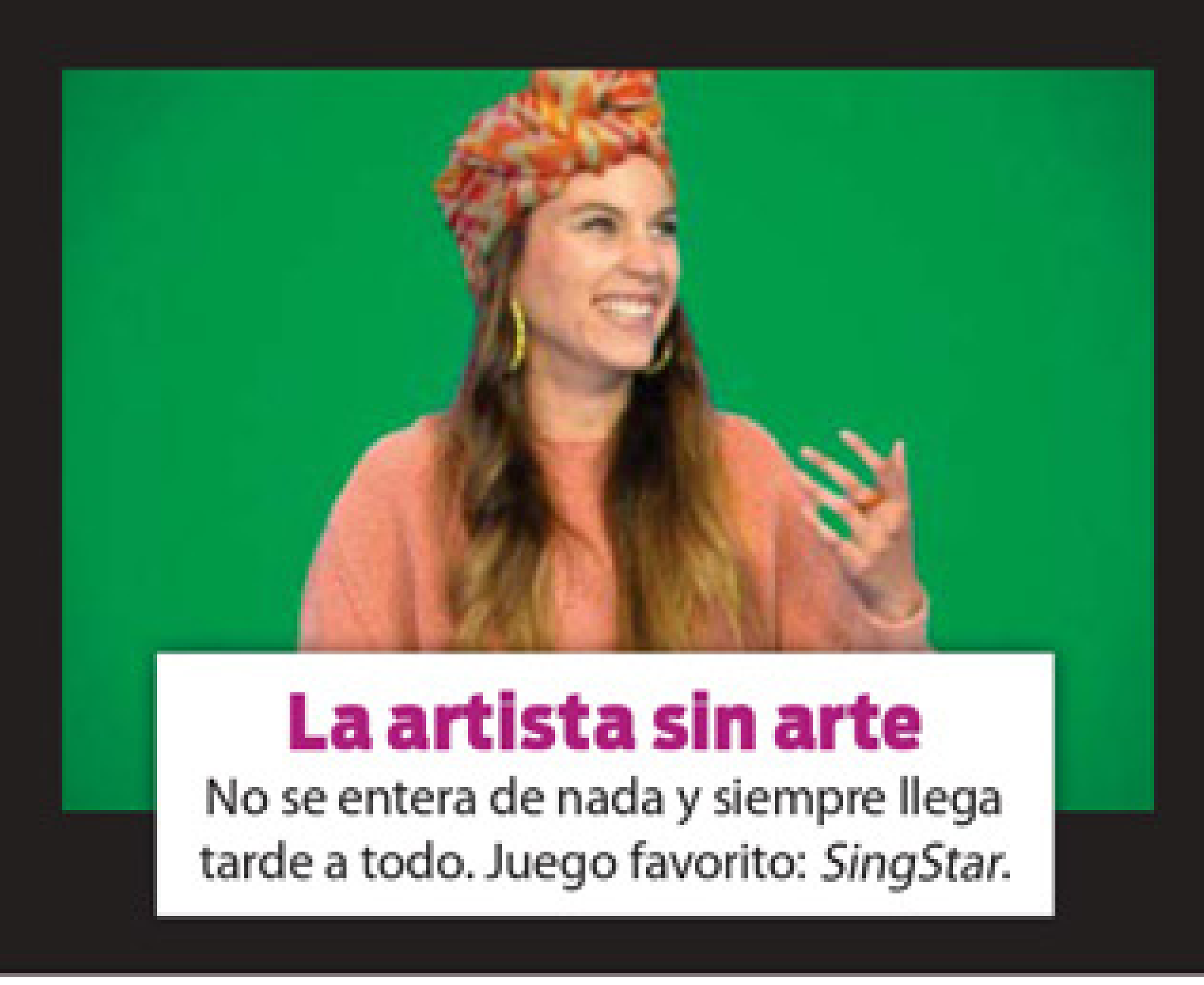


Si quieres pasar un buen rato, no te olvides de asomarte al canal oficial de Youtube de PlayStation España y disfrutar de PlayFriends, una divertida serie que cuenta con PlayStation Plus como hilo conductor de divertidas historias.

No hace mucho, para ser amigo de alguien tenías que conocerle en persona: coincidir en un bar, en el cine, haciendo deporte o sacando a pasear al perro... Por suerte, hoy tenemos muchos otros modos de hacer amigos y uno de los más divertidos es la conectividad de PS4 y las muchas opciones que nos ofrece ser miembros de PlayStation Plus. Ya no es necesario conocer a alguien en persona, ni estar en el mismo sitio, para crear vínculos igual de duraderos y tener charletas de lo más interesantes.

Justo eso es lo que PlayStation España quiere contarnos en la nueva serie de vídeos que estrenará este mes de julio en su canal de YouTube. PlayFriends nos presenta a seis jugadores que no se conocen de nada, pero que coinciden en sus sesiones de juego online con PS4. Pese a que son muy distintos entre sí, tienen intereses muy dispares y viven lejos unos de otros, entre ellos se crean peculiares vínculos, que van desde el amor al "trolleo" más canalla y, por supuesto, a "zascas" de los buenos. En los capítulos de PlayFriends no se nos va a hablar de juegos (aunque los habrá, claro, pues están jugando juntos…), sino de relaciones personales y, con mucho humor, descubriremos que cada uno de los protagonistas tiene su historia, su bagaje personal y su personalidad muy definida. Historietas hilarantes con PlayStation Plus de telón de fondo. Las conversaciones de los protagonistas mientras juegan estarán llenas de historietas, chascarrillos, piques… Vamos, la salsa que hay detrás de muchas partidas online. Parecidas a las que puede haber con los colegas del gimnasio mientras prepararan las máquinas o mientras paseas al perro, pero desde tu casa y con amigos que pueden estar en cualquier lugar del mundo…
Como en la mítica serie "Friends", la relación entre los seis personajes es la clave de los episodios, que tendrán unos 5 minutos duración y se emitirán dos por semana. Si te apetece echarte unas risas, no olvides pasarte por **www.youtube.com/PlayStationES**

LOS PROTAGONISTAS



La artista sin arte
No se entera de nada y siempre llega tarde a todo. Juego favorito: *SingStar*.



El hipster del pueblo
A la moda de hace una década. Sigue jugando a *Final Fantasy XII*.



La influencer sin seguidores
Va de pija, pero es de bario. Su juego favorito: *¡Has sido Tú!*

NO TE PIERDAS NINGÚN VÍDEO EN:
YOUTUBE.COM/PLAYSTATIONES

¿Qué pasa cuando seis desconocidos se hacen amigos en PS Plus?

SIGUE TODA LAS ACTUALIDAD DE PS PLUS EN:
twitter.com/PSPlusES
facebook.com/PSPlusES/



El ingeniero más aburrido
Tiene la misma empatía que un psicópata. Juego Favorito: *Uncharted*.



La china que va de coreana
Aunque es española, y muy suya. Programa los juegos a los que juega.



El camarero del polígono
No pasó el test para "MYHYV". Juego favorito: *Gran Turismo*.

Borja Abadíe
@BorjaAbadie

El poder de la nostalgia



LAS COMPAÑÍAS JUEGAN CON NUESTRA VISIÓN IDÍLICA DEL PASADO OFRECIENDO REMAKES O REMASTERS, PERO... ¿QUÉ PASA CON LA RETROCOMPATIBILIDAD?

Crash Bandicoot ha sido el último en sumarse a una larguísima lista de remakes en PS4. Lo mismo se puede decir de las remasterizaciones, como otra que también nos ha llegado este mes, *Final Fantasy XII*. Haciendo un rápido repaso mental, y seguro que hay más, me salen más de 60 remasters y remakes en PS4. Por supuesto, en el horizonte se avecinan muchos más, como el recientemente anunciado *Shadow of the Colossus* o el largamente anunciado *Resident Evil 2*, por citar tan sólo algunos ejemplos.

Sé que las diferencias entre una remasterización y un remake son más que notables y que el resultado puede ser muy satisfactorio dependiendo del buen hacer del estudio encargado y, en mi opinión, del tiempo que haya pasado desde que el juego original vio la luz. *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* es un buen ejemplo de esto mismo. Han pasado más de 20 años desde que disfrutamos de la primera entrega y el remake está muy bien hecho. Los más viejos del lugar recordarán con mucho cariño aquellas aventuras y seguro que disfrutan de este remake. Sin embargo, el lavado de cara, o eso es lo que nos suele vender el marketing de las compañías desarrolladoras en estos casos, dicta que los nuevos gráficos se ofrecen para conseguir atraer a una nueva audiencia que no los pudo disfrutar en su día.

Pero, ¿realmente un juego tan desfasado en sus mecánicas puede atraer a las nuevas generaciones? Yo creo que no. Ojo, que sigue siendo un gran juego, pero ¿quién en su sano juicio querría jugar a un plataformas como *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* hoy en día cuando hay joyas más actuales como *Fez*, *Rayman Legends*, *Guacamelee!* o *Shovel Knight*? Y eso que no estoy citando juegos de Nintendo o mi adorado *Ori and the Blind Forest*, que si no... Qué narices, no tengo que irme tan lejos. El ejemplo lo tenemos en casa y es muy reciente: *Ratchet & Clank*. Una gran lección de cómo hacer un remake adaptando las mecánicas y el control para que se ajuste a los tiempos que corren. No sólo mejoran los gráficos, también la jugabilidad. Es lo que Square pretende con *FF VII* y a algunos les parece fatal. No es mi caso, aunque les pueda salir muy mal. Un remake debería ser eso, una oportunidad para mejorar todo lo posible un juego. Si quieres que todo se quede intacto, juega al original.

Pero la nostalgia puede mucho y siempre que un juego nos cala profundamente, su recuerdo se queda grabado a fuego en nuestra memoria. No hace falta que el título en cuestión sea una verdadera joya. Basta con que, por razones sentimentales, porque fue nuestro primer juego de un determinado género, el juego que estrenaba nuestra consola favorita, etc... el cerebro asocie ese juego a recuerdos positivos. Sólo con eso, ya tenemos pie y medio en la tienda para comprar un remake o remasterización. Por eso, las compañías juegan con nuestra visión idílica del pasado, pero... ¿qué pasa con la retrocompatibilidad? ¿No sería todo mucho más fácil si pudiese poner mis juegos antiguos en PS4? Por supuesto, pero entonces no pasaría dos veces por caja para jugar a lo mismo, ¿verdad? El catálogo de PS4 es envidiable, y desde aquí mis aplausos, pero la política de Sony con la retrocompatibilidad es un sacacuartos en toda regla.

El tema alcanza cotas humorísticas cuando oímos decir a Shuhei Yoshida, presidente de Sony Studios, que no descartan crear nuevos remasters y remakes, porque, según él, los desarrolladores se lo pasan pipa haciéndolos. Sí, claro, seguro que prefieren ponerle nuevos gráficos a un juego que crear algo propio y original. Seguro. Cuando, además, Sony se permite el lujo de criticar a la competencia diciendo que, "en realidad, la gente no usa la retrocompatibilidad" y que es lógico porque "¿quién querría jugar a esto?" refiriéndose a las primeras entregas de la saga *Gran Turismo* en PS1, PS2... la cosa llega al surrealismo. Entonces, deduzco que lo que importa son los gráficos, ¿no? Porque ¿quién querría jugar a los primeros *Crash* si no tuviesen gráficos actuales? Pues eso, a seguir comprando remakes.



La industria más "grande" de España



Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



A principios de junio, un año más, AEVI publicó el anuario de la industria del videojuego en España. Un documento en el que se recogen los logros del mercado español, como haber facturado 1.200 millones de euros en 2016 (el mejor dato desde 2009) y muchas de las máximas que todos conocemos ya: que el videojuego es la primera opción de ocio en nuestro país, que si ya supera a la música y el cine juntos o que el Estado actualmente invierte 1.800 millones de euros en ayudas al desarrollo de videojuegos, lo que nos convierte en el cuarto país europeo en inversión... (aunque habría que ver qué cantidad se queda sin asignar porque los estudios españoles no cumplen los requisitos).

Unos datos que, junto a otros publicados con anterioridad, confirman que España es el octavo país del mundo en cuanto a jugadores activos (con casi 24 millones de jugadores) y el cuarto país en lo relativo a consumo de videojuegos a nivel europeo, a considerable distancia de Reino Unido, Alemania y Francia. Podríamos debatir que este último dato tiene aún más valor si comparamos las rentas medias por habitante de cada país, o el esfuerzo que supone para muchas familias comprar un videojuego frente a los territorios mencionados. Al fin y al cabo, los precios son los mismos para toda Europa, pero no así los ingresos per capita de la gente que los compra, que varía considerablemente dependiendo del país. Pero no, tampoco es ése el tema.

El objeto de esta columna es lo que pasa detrás, y no figura en estos anuarios en los que sólo se remarca lo positivo y se aplauden los éxitos. Desde hace bastante tiempo, por una vía u otra, uno se acaba enterando de lo que se cuece de puertas para adentro en algunos de los grandes editores de nuestro país. No daremos nombres por no comprometer a nadie ni herir sensibilidades... pero como dice el anuncio, todo esto es "verdad verdadera". Quizá se deba al rápido viraje hacia el mundo digital (aunque en España, en consolas, la venta digital de juegos sigue copando entre un 10-15% del computo total, frente al 70% que ya supone en mercados como el americano), pero lo cierto es que la forma de funcionar de muchas compañías está cambiando y todo está redundando en que la industria local se está haciendo más pequeña.

Los primeros cambios han venido de la mano del despido, generalizado en algunos casos, de todo el departamento comercial, que era el que iba a las grandes cadenas y tiendas a intentar colocar el mayor número de unidades posible de su producto. De la mano han ido también muchos de los llamados "merchan", los responsables de "dejar" las tiendas bonitas para que su juego luciera más. En algunos casos, esos departamentos han dejado de existir, mientras que en otros se han externalizado y ya no forman parte de la compañía y actúan más como un "servicio". Esto ha implicado que algunas compañías ya no distribuyan sus juegos directamente, sino que lo hacen a través de otra compañía, a menudo también distribuidora de otros videojuegos.

El siguiente paso, que está en marcha ahora mismo en algunas de estas compañías, es llevarse a los jefes de producto (los responsables de preparar el lanzamiento de un título) a la central europea para que, o bien abarquen más territorios o elaboren una estrategia conjunta con los de otros. Es decir, tanto en un caso como en otro, el resultado es el mismo: las oficinas españolas cada vez se están haciendo más pequeñas y perdiendo fuerza de trabajo, en pos de "algo" más centralizado. Algo que, paradójicamente, me recuerda al cierre de Sega España, el 29 de junio de 2012 (hace poco más de cinco años). Desde entonces, la compañía opera en España desde la central Sega Europe y se comunica/lanza sus juegos a través de distintas agencias de prensa/ distribuidores. Quizá sea la triste estampa que nos queda por ver aquí en unos años, esa que enfrenta unas oficinas minúsculas y gestionadas desde fuera con los 1.200 millones de euros conseguidos en ventas. Ojalá me equivoque...

LAS RIMBOMBANTES CIFRAS DE VENTAS CHOCAN CON LO QUE REALMENTE ESTÁ SUCEDIENDO EN ALGUNAS COMPAÑÍAS

LA FERIA DE VIDEOJUEGOS MÁS IMPORTANTE DE ESPAÑA SIGUE CRECIENDO

BARCELONA GAMES WORLD

¡NO TE LA PIERDAS!

Barcelona Games World amplía, en su segunda edición, su espacio y su oferta de actividades para convertirse en un evento de referencia nivel mundial. Si te gustan los videojuegos y todo lo que les rodea, no te lo puedes perder...

Como ya sabéis, Barcelona Games World es el salón sobre el videojuego más importante de nuestro país. Organizado por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) y Fira de Barcelona, BGW crecerá en todos los aspectos. No sólo añadirá más de espacio (alcanzando los 60.000 metros cuadrados) para mejorar la experiencia y la organización de los contenidos, además acogerá a más expositores y nos ofrecerá muchas más actividades paralelas para satisfacer a todos los visitantes, desde al profesional de la industria, como al aficionado de a pie.

La feria, que se celebra del 5 al 8 de octubre, contará con la participación de las principales compañías de videojuegos, que presentarán sus novedades y, seguramente, nos deparen más de una sorpresa. El espacio dedicado a los stands serán un 25% más grandes que el año pasado, para que podamos disfrutar más cómodamente de las experiencias que nos ofrezcan compañía como Sony (que suele ser la estrella de este tipo de eventos), Nintendo, Take-Two, Warner, Badland, Bandai Namco, Koch, Electronic Arts, Activision-Blizzard… Además de jugar en sus stands con los mejores juegos del momento y futuros éxitos, también podremos hacer nuestras compras, tanto de videojuegos (GAME no faltará a la cita), como de ropa, libros, cómics, periféricos y merchandising de todo tipo. ¡Llevad las carteras llenas, que no vais a pode resistiros! Pero hay mucho más...



BGW 2017 contará con más espacio para evitar que nos movamos más cómodamente entre los stands.



El padre del mítico *Pac-Man*, el japonés Toru Iwatani, será una de las estrellas invitadas a BGW 2017.

¡ATENTOS!
REGALAREMOS ENTRADAS PARA BGW A TRAVÉS DE HOBBYCONSOLAS.COM
HOBBYCONSOLAS

Podremos probar las últimas novedades y algunos expositores serán tan originales como este de *GT Sport*.

BGW 2017 reunirá de a las compañías de videojuegos y aumentará un 25% su superficie de exposición.

Los stands de las compañías

Barcelona Games World será mucho más grande este año y para poder acomodar los muchos stands (y que nos movamos más cómodos por allí), ocupará los palacios 1, 2, 5 y la Plaza de l'Univers del recinto de Montjuïc de Fira Barcelona. Por el momento ya se han confirmado todos estos expositores que llevarán sus mejores juegos: Activision-Blizzard, Badland Games, Bandai Namco Entertainment, Bigben Interactive, Electronic Arts, Game, Koch Media, Nintendo Ibérica, Sony Interactive Entertainment, Take Two Interactive, Wargaming y Warner Bros. Interactive Entertainment… La lista se ampliará y estamos seguros de que nos llevaremos más de una sorpresa. Además, no olvidemos que dentro de cada stand habrá espacios temáticos, como los juegos de PS Talents en Sony, por ejemplo. El año pasado 2K Games nos montó una cancha de basket por *NBA 2K*, en el stand de Badland había un tractor... No sólo habrá juegos, también espectáculo. Estad atentos a la web oficial para ir conociendo nuevos detalles.

Los stands serán tan espectaculares como los del año pasado. Aquí un Trico tamaño real... junto a Sonia Herranz.



Pasión por lo retro

En la quinta edición de esta ferio retro, la saga *Street Fighter*, que cumple 30 años, será la protagonista. La exposición contará con 5.000 m², con una zona de juego con videoconsolas, ordenadores y recreativas (pinballs y arcades) de los 80 y 90, espacio de conferencias, exposiciones con sistemas clásicos de 8 bits como Amiga, Amstrad, Atari, Commodore, MSX o Spectrum. Y, por supuesto, los coleccionistas podremos comprar y vender juegos y consolas clásicas. Darse una vuelta por RetroBarcelona es una cita obligada.

Game Jam: ¿hacer un videojuego en 30 horas?

Por primera vez, la feria acogerá, los días 6 y 7 de octubre, una Game Jam, una competición por equipos para estudiantes universitarios que tendrán que desarrollar un videojuego con la temática que se indique en el momento y en menos de 30 horas. Los grupos participantes constarán de 3 a 5 miembros, que serán distribuidos por la organización. En total se entregarán 5 premios y podrá participar cualquier persona mayor de 18 años. Si te atrae la idea, visita la web www.barcelonagamesworld.com para informarte.



Los jóvenes desarrolladores se podrán enfrentar al reto de crear un videojuego en 30 horas.



Un gran escenario, y mucho sito para sentarse, nos permitirá disfrutar de los principales torneos en vivo.

Disfrutaremos de muchas actividades relacionadas con el apoyo a la industria del videojuego en España.

Actividades para todos los gustos.

Los apasionados de los eSports también se lo pasarán en grande, ya que gracias a la participación de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) y PlayStation League, podremos disfrutar de espectaculares encuentros y participar en distintos campeonatos y desafíos.

Y si te gusta lo "viejuno", no te podrás resistir a pasear por RetroBarcelona que, con 5.000 metros cuadrados y más de 250 máquinas, nos invitará a hacer un agradable viaje por la nostalgia. Y eso sin olvidarnos de otro tipo de actividades que se irán desarrollando a lo largo de los cuatro días de feria: desfiles, música en vivo, concursos… ¡Incluido el de cosplay! El sábado 6 de octubre el escenario ubicado en el palacio 5 acogerá los desfiles de los participantes que optarán a premios en cinco categorías.

Incluso podremos aprovechar la ocasión para conocer a grandes figuras del sector, como Toru Iwatani, creador del mítico Pac-Man y seguro que no será el único... Vamos, que no tendremos tiempo de aburrirnos.

Iniciativa para profesionales… y futuros profesionales.

En su afán de potenciar el desarrollo nacional, BGW también organizará la CO-OP Business Zone, un espacio para profesionales que acogerá actividades de networking y de formación. Habrá un programa de talleres y conferencias que fomenten el uso y desarrollo didáctico del videojuego, coordinado por profesores en activo. Y diferentes universidades, con grados en desarrollo de videojuegos, y ofrecerán asesoramiento académico a los visitantes.

Y los días 6 y 7 de octubre, se celebrará una Game Jam, una competición por equipos para estudiantes universitarios que consistirá en el desarrollo de un videojuego en menos de 30 horas, con una temática que se desvelará allí mismo, para que nadie se vaya con la idea preparada.

Como veis, Barcelona Games World está hecha por y para amantes de la industria del videojuego, pertenezcan al grupo que pertenezcan: usuarios, desarrolladores, estudiantes, nostálgicos… Y prensa. Nosotros, a través de hobbyconsolas.com, somos medio oficial del evento y os mantendremos informados de todo lo que ocurra. Merecerá la pena estar atentos, ya que esta feria podría muy pronto convertirse en un referente internacional...

Grandes torneos eSports

Los eSports tendrán un espacio muy especial en BGW. Durante la feria se celebrará la final nacional de *League of Legends* organizada por la LVP, cuyo ganador participará en la Challenger Series, torneo a nivel europeo que da acceso a la League of Legends Championship Series (LCS), la máxima competición continental del juego. Además, Bandai Namco celebrará en Barcelona un Master Event del Tekken World Tour, un campeonato internacional para jugadores profesionales de *Tekken 7*. Y, por supuesto, no faltará la competición oficial de PS4. PlayStation League celebrará las finales de los PlayStation Plus Challenges, aunque además habrá diversos torneos abiertos para dar a los asistentes la posibilidad de clasificarse si no han superado las fases online disputadas en PS League. Por último, Nintendo organizará la final de su campeonato nacional de *Mario Kart 8 Deluxe*, a la que accederán 12 jugadores, cuatro provenientes de una fase previa, y ocho más clasificados durante las competiciones en BGW. Y seguro que hay más sorpresas, además de jugosos premios.

Habrá multitud de competiciones online y finales presenciales de importantes torneos nacionales.



En 2016 BGW batió el récord de visitantes en un evento de videojuegos en España. Este año el objetivo es superarlo.



Competiciones profesionales y amateur de eSports se celebrarán durante el evento.





El espacio para profesionales permitirá que desarrolladores, inversores y editores se encuentren.

CO-OP Business Zone

En BGW se pondrá en marcha la CO-OP Business Zone, un espacio para profesionales en el que se organizarán encuentros entre desarrolladores, publishers e inversores con el objetivo de crear una plataforma para impulsar nuevos proyectos.
La CO-OP Business Zone también acogerá una serie de workshops, que abordarán temas clave para los emprendedores del sector, como la monetización, el marketing o la comunicación.
A caballo entre el mundo empresarial y el educativo, habrá un programa especial de talleres y conferencias que sobre desarrollo de videojuegos, donde se abordarán temas de futuro, como la gamificación en las escuelas o las profesiones del futuro.



Multitud de actividades paralelas prometen tenernos entretenidos, por si los videojuegos no fueran suficiente.

Mucho más que juegos

Además de jugar y ver jugar, también podremos disfrutar de otro tipo de actividades, entre las que destaca el concurso de cosplay. A los que os guste disfrazaros, ya podéis ir reparando vuestro modelito, ya que al sábado 6 de octubre, en el escenario del palacio 5, desfilarán los 40 participantes que optarán a los premios de las cinco categorías: Best of the show, Confección, Caracterización, Armadura y Premio honorífico. Por supuesto, también habrá todo tipo de tiendas de merchandising, libros, cómics y mangas y GAME, como es habitual, no faltará a la cita con jugosas ofertas. Y, por supuesto, Fira ofrece muchos lugares donde comer y descansar.



LOS PRÓXIMOS BOMBAZOS EXCLUSIVOS PARA TU PS4

SÓLO AL ALCANCE DE TU DUAL SHOCK

PS4 tiene previstos tantos juegos exclusivos, que aquí nos hemos centrado en los más importantes y de los que se han contado nuevos detalles.... ¡Y nos han salido más de 30!

El año 2017 está siendo uno de los mejores años de PlayStation en cuanto a títulos exclusivos se refiere. En tan sólo medio año hemos podido disfrutar de juegos bestiales: *Horizon: Zero Dawn*, *Nioh*, *NieR: Automata*, *Gravity Rush 2*, *Persona 5*... Es de locos. Y aún así, el futuro cercano de la consola de Sony pinta igual de bien o mejor.

En los próximos meses PS4 recibirá una cantidad de títulos exclusivos realmente imponente. En este reportaje podéis conocer nuevos detalles de juegos como *God of War*, *Detroit: Become Human* o *Spider-Man*, entre muchos otros. Sabemos que en el horizonte de PS4 nos esperan aún más juegos exclusivos, como *The Last of Us Part II*, *Death Stranding*, *Final Fantasy VII Remake* o *Dreams*, pero no los hemos incluido en el reportaje porque no se han dado a conocer nuevos detalles sobre ellos y no teníamos nada nuevo que contaros. En nuestra opinión, esto es una carrera de fondo y Sony hace bien en guardarse algunas cartas de cara al futuro. En la agenda nos espera la Gamescom (del 22 al 26 de agosto), el Tokyo Game Show (del 21 al 24 de septiembre) y la PlayStation Experience (9 y 10 de diciembre). Atentos.



Las señas de identidad de la saga permanecerán intactas: saltos, tiros, acción cinemática,...

Asav será el villano de esta entrega. Es el líder de la revolución que pretende iniciar una guerra civil en la zona.

PS4 NAUGHTY DOG AVENTURA 23 DE AGOSTO

UNCHARTED
EL LEGADO PERDIDO

La historia de Nathan Drake parece que ha terminado, pero el legado de la saga *Uncharted* no está perdido. Revivirá este mismo agosto.

Chloe Frazer, la cazatesoros que conocimos en *Uncharted 2*, será la protagonista de esta nueva expansión de la saga. Su compañera de aventuras será ni más ni menos que Nadine Ross, una de las antagonistas de las últimas aventuras de Nathan Drake. Ambas tendrán que colaborar e irán forjando una estrecha relación durante estas nuevas andanzas, que tendrán lugar en la exótica y milenaria India.

El colmillo de Ganesha será la reliquia por la que ambas heroínas emprenderán un largo viaje, que les llevará a explorar la región de las Ghats occidentales de la India en mitad de una incipiente guerra civil. La reliquia tiene, de algún modo, relación con los antepasados de Chloe. Asav, el despótico líder de la insurgencia, también anda tras los pasos del colmillo y, como es habitual en la saga, interpondrá todo un ejército de obedientes soldados entre nuestras heroínas y su objetivo. Mientras que la mercenaria Nadine será una verdadera mujer de acción, nosotros, en la piel de Chloe, dispondremos de más herramientas de sigilo, como abrir cerraduras con la ganzúa o utilizar armas con silenciador, por ejemplo. La IA de Nadine promete ser más realista que la de Sam en *Uncharted 4*. Así, por ejemplo, si Nadine está enfadada no nos sacará las castañas del fuego tan a menudo e irá más a su aire al avanzar por los escenarios. La jugabilidad será muy parecida a lo que disfrutamos en *El Desenlace del Ladrón*, con tiroteos con coberturas, el uso de la cuerda con garfio, la escalada, los escenarios que se destruyen a nuestro paso, los toques de sigilo... El mapa de juego, sin llegar a ser un mundo abierto, será el más grande que se haya creado jamás en la saga y Naughty Dog ha prometido que la exploración será lo más importante.

Chloe Frazer y Nadine Ross formarán una extraña pareja en esta expansión independiente de *Uncharted 4*, que podremos jugar por separado.



Nadine Ross, una de las malas de *Uncharted 4*, será nuestra compañera de viaje.

La India será el escenario de juego. Habrá selvas, montañas, ciudades...



■ *God of War* en PS4 será una especie de reinicio para la saga, con muchos cambios jugables.

PS4 | SONY SANTA MONICA | AVENTURA | PRINCIPIOS 2018

GOD OF WAR

Cuando tienes un hijo lo normal es enseñarle a montar en bici o matemáticas, pero Kratos prefiere adiestrarle en la lucha divina.

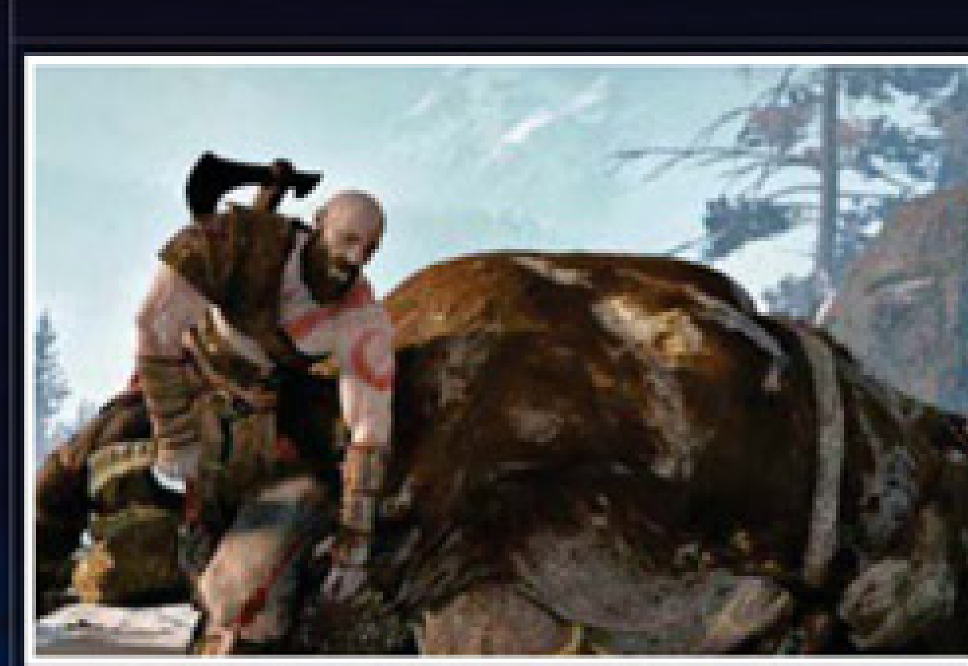
Dicen que la paternidad cambia a cualquiera que la sufre-disfruta. Ni los dioses escapan de esta verdad. Y es que en esta nueva aventura de *God of War,* Kratos irá acompañado de su hijo Atreus. Aún no sabemos prácticamente nada, pero parece que el joven sufre algún tipo de maldición que obliga a que padre e hijo se embarquen en un viaje por la tierra natal de Atreus, Escandinavia. El paso de la mitología griega a la nórdica es otro de los cambios más notables de esta nueva entrega, pero habrá muchos más.

Atreus no será un mero comparsa de su padre, sino que también podrá y sabrá defenderse de los peligros a los que ambos se enfrentarán. Así, al pulsar el botón cuadrado, y en función del punto del escenario que señalemos y de la batalla o situación en la que estemos inmersos, nuestro vástago actuará de una forma u otra. Generalmente disparará flechas o atacará con un cuchillo, pero también dispondrá de una especie de hechizos mágicos elementales o incluso ejecutará movimientos combinados con su padre, como estrangular a un enemigo con la cuerda de su arco para que Kratos pueda darle su merecido mientras está inutilizado. Las Espadas del Caos parece que no harán acto de presencia, al menos de forma jugable. En su lugar, Kratos irá equipado con un hacha, un arco y un escudo, que utilizará tanto para defenderse como para golpear a sus rivales. Además, gracias a la colaboración de Sindri y su hermano Brokkr, dos enanos, mejoraremos las capacidades de nuestras armas. El hacha, que estará ligada a Atreus y su madre de un modo que aún desconocemos, contará con una habilidad de lo más nórdica, ya que podremos lanzarla contra los enemigos y luego reclamar que vuelva a nuestra mano, como el mismísimo Thor. Así, si nos enfrentamos a un rival con escudo, podremos lanzar nuestro hacha para clavarla en una pared detrás de él, la llamamos y, en su camino de vuelta, golpeará al enemigo por la espalda. Es sólo uno de los muchos usos que sus creadores prometen que tendrá. La ausencia de "quicktime events" también será un cambio drástico. Podremos pulsar botones durante las secuencias cinemáticas de acción, pero ya no será un requisito ni aparecerá indicado en la pantalla con grandes iconos. ⊙

Kratos, de siempre un luchador solitario, irá acompañado por su hijo Atreus en esta nueva aventura. Su relación será la clave de la trama.



La relación entre Kratos y Atreus, su hijo, será uno de los pilares de la trama.





Las grandes criaturas y las batallas imposibles serán, una vez más, seña de identidad jugable.



La ambientación de mitología griega que disfrutamos en pasadas entregas dejará paso a la nórdica, en la que la nieve, el hielo, etc... serán protagonistas.



Los combates prometen ser los más espectaculares en la historia de la saga.



Cory Barlog, uno de los creativos responsables de las dos primeras entregas será el director de este nuevo capítulo, por lo que esperamos mucho del juego.

Kratos vs Kratos

La evolución de Kratos respecto a lo que vimos en las pasadas entregas será más que evidente. No nos referimos a lo estético, como esa barba de lo más moderna. No, el cambio es más bien psicológico. Al final de *God of War 3* Kratos había pasado por más de lo que nadie, humano o dios, debería pasar. Ahora, Kratos tiene un hijo y no desea que se convierta en una persona tan oscura como él. La ira y la venganza siguen ahí, pero el Kratos actual lucha porque su monstruo interno no florezca y dé mal ejemplo a su hijo. Será, sin duda, una historia de redención.





PS4 QUANTIC DREAM AVENTURA 2018

DETROIT
BECOME HUMAN

En un mundo plagado de androides que nos hacen el trabajo sucio lo raro era que no se produjese una rebelión de las máquinas antes.

El elenco de androides de la nueva obra de David Cage y Quantic Dream no para de crecer. La primera en darse a conocer fue Kara, una androide que empieza a comportarse con el libre albedrío propio de los humanos y que trata de pasar desapercibida en la ciudad. Luego llegó Connor, un androide policía que se dedicará a solucionar conflictos con androides de comportamiento anómalo.

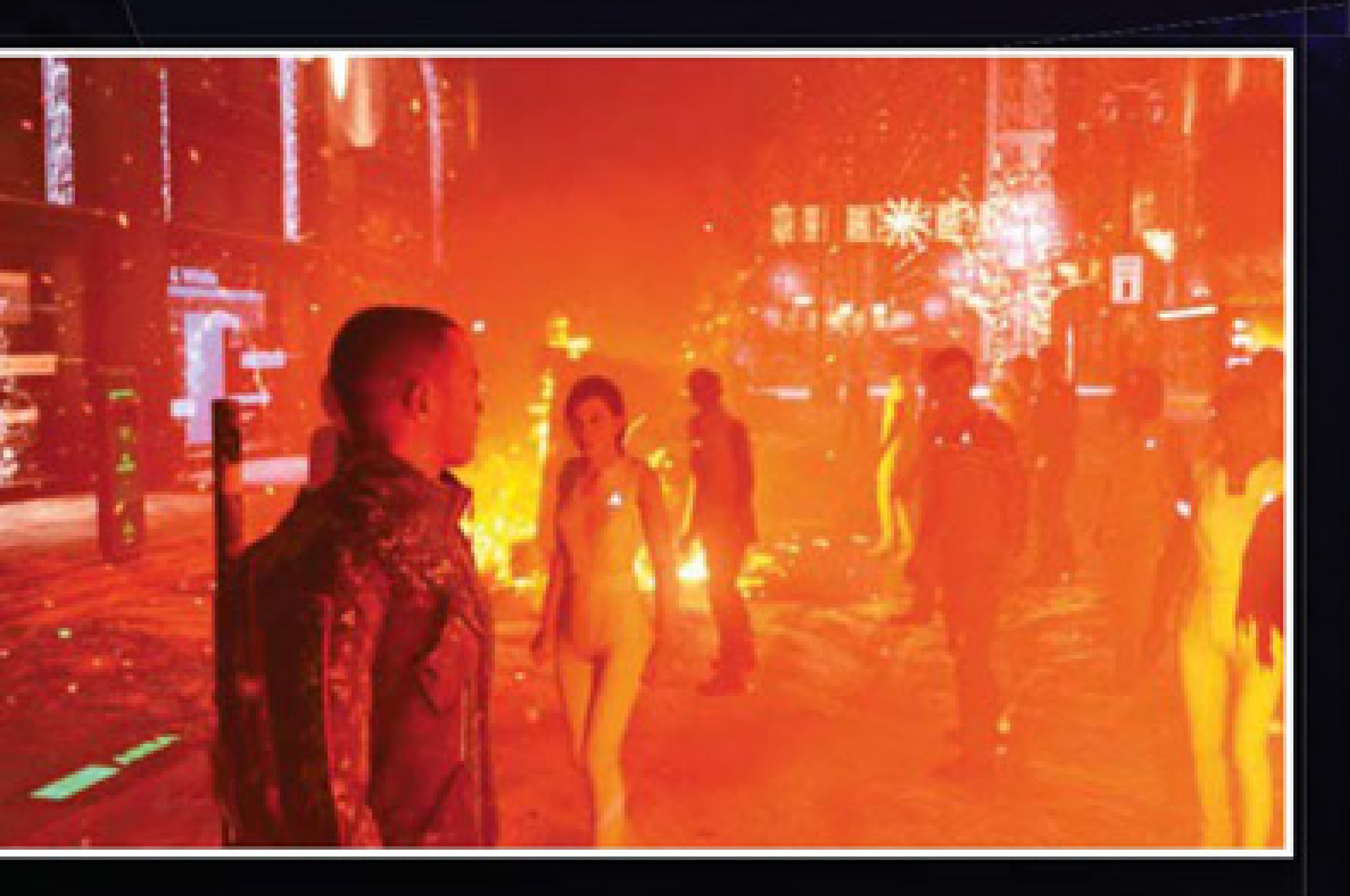
El último en unirse a la robótica pandilla es Marcus, un androide que tiene un don muy especial: despertar al resto de robots de su "sueño" y liberarles así de su esclavitud programada. Además, también puede pausar la acción para tomar decisiones. Mediante una representación esquemática de nuestro personaje se nos mostrarán todas las alternativas posibles. Por ejemplo, Marcus se ha propuesto liberar a un grupo de androides de una de las tiendas de Cyberlife, la empresa que los vende. Cuando pretende hacerlo aparece la policía y vemos las distintas opciones: escondernos tras un coche, escalar por el edificio adyacente... Luego Marcus podía escoger entre varias opciones, algunas pacíficas, como hackear determinados dispositivos o hacer grafitis reivindicativos, y otras violentas, como quemar locales, destruir escaparates... De hecho, contaremos con un medidor de violencia que nos situará cerca de uno de estos dos extremos en función de nuestras elecciones. Los tres personajes, además, vivirán historias separadas, pero sus caminos se cruzarán más adelante para crear un único argumento que, según sus creadores, tiene más de dos mil páginas de guión.

El maestro de los juegos cinemáticos nos brindará una nueva aventura ambientada en un Detroit plagado de androides.

La rebelión de los androides será uno de los hilos argumentales de esta nueva aventura creada por David Cage y Quantic Dream.



North acompañará a Marcus en su rebelión, formando una especie de resistencia de los androides.





El actor Jesee Williams, conocido por *Anatomía de Grey*, entre otras producciones, encarnará a Marcus, un androide dispuesto a rebelarse.



Deacon St. John, el protagonista de *Days Gone*, será un motoristas mercenario y pandillero que lucha por sobrevivir a un brote zombi.



Nuestro héroe recorrerá los escenarios con su moto y, aunque aún no se ha confirmado, esperamos que haya varios modelos.

PS4 | BEND STUDIO | AVENTURA DE ACCIÓN | 2018

DAYS GONE

Sí, es el enésimo holocausto zombi y la fórmula está muy explotada, pero, en lo jugable, parece que este motorista no es fantasma.

Los creadores de la saga *Syphon Filter* estrenarán nueva franquicia el próximo año con una aventura de acción plagada de zombis que conocimos en el E3 de 2016. Aquella presentación, que tuvo toques de demo técnica con la que mostrar el poderío de PS4 Pro, se ha convertido, durante este E3, en una demo que ya muestra un aspecto muy similar al que tendrá la versión final del juego.

El tráiler que mostró Sony durante su conferencia le ha granjeado algunas críticas a *Days Gone*, calificándolo de demasiado guionizado y cinemático. Sin embargo, tras disfrutar de una segunda demo que era un gameplay real pudimos comprobar que habrá muchas formas de abordar las misiones y el regusto que nos ha dejado es mucho más positivo. Así, en lugar de ir con nuestra moto por la autopista para ser asaltados por un grupo de bandidos, podíamos acercarnos al lugar de la emboscada para ir eliminándolos uno a uno. Lo mismo sucedía con la secuencia final en la que debemos rescatar a nuestro amigo Barry. En lugar de hacer que los zombis, conocidos por ahora como "freakers", entrasen en el campamento para hacernos el trabajo sucio, podíamos acabar con nuestros enemigos con sigilo o incluso infiltrarnos hasta donde retenían a nuestro colega para liberarlo y escapar del lugar con las menos bajas posibles en nuestro debe. Aún es pronto y puede que *Days Gone* parezca genérico en algunos aspectos, pero si en lo jugable termina ofreciéndonos un mundo abierto en el que escoger cómo afrontar las distintas misiones, estaremos hablando de un título más que interesante.

***Days Gone* nos trasladará hasta un holocausto zombi, en el estado de Oregón y en la piel de un motero con muchos recursos.**



Los zombis no serán el único peligro. También lucharemos contra otros humanos, osos infectados...

El sigilo será una de los recursos disponibles para afrontar las misiones. Por supuesto, también podremos liarnos a tiros si es lo que nos gusta.



■ *Yakuza 6* será el último juego protagonizado por Kazuma Kiryu y la primera entrega creada para PS4.



■ Estará ambientado en el 2016, por lo que Kiryu contará con "modernidades" como un smartphone con el que hacerse selfies.



■ Los combates serán más fluidos gracias al nuevo sistema de físicas y la ausencia de transiciones entre lucha y exploración.

PS4 SEGA AVENTURA PRINCIPIOS 2018

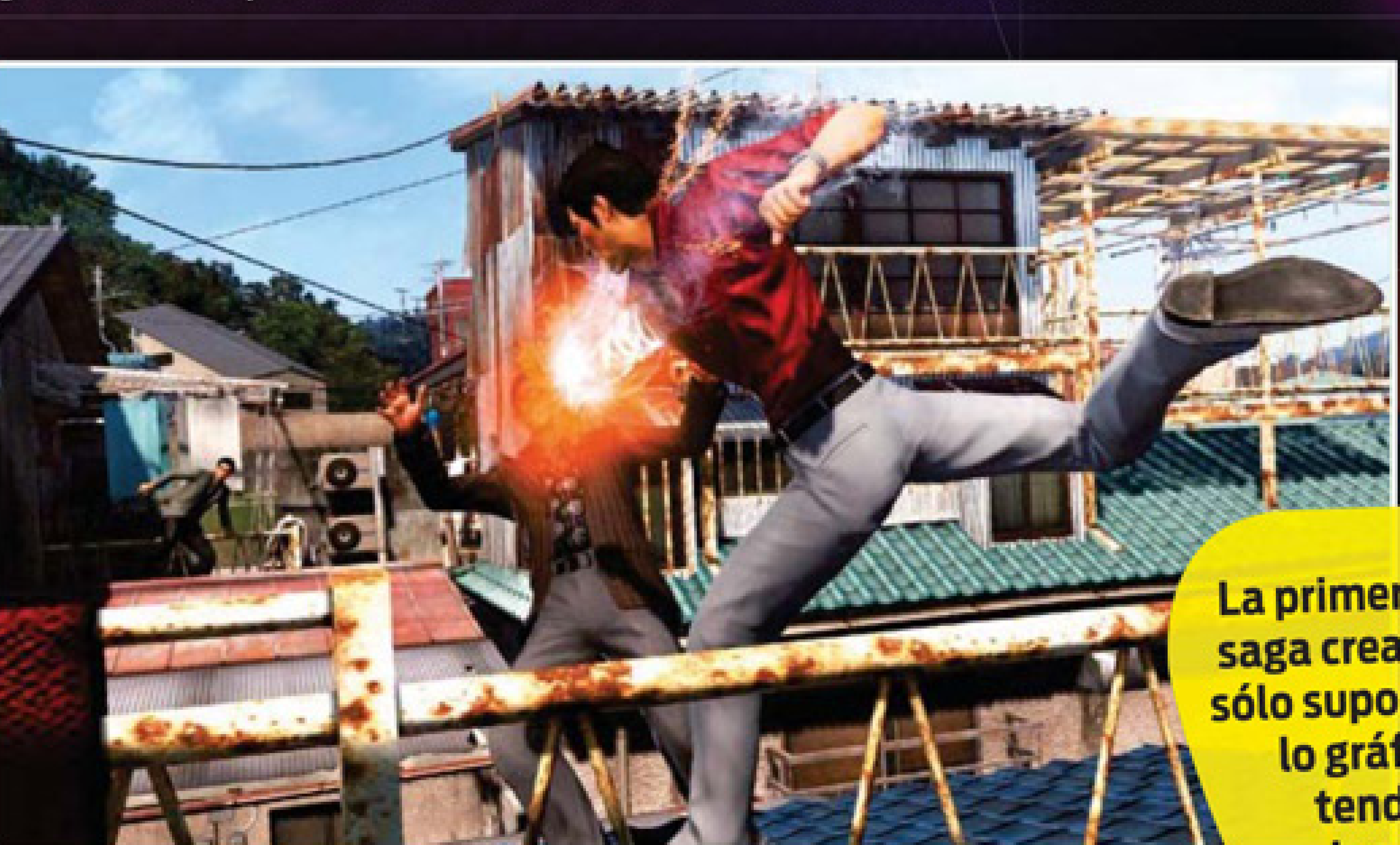
YAKUZA 6 THE SONG OF LIFE

La última entrega de la saga *Yakuza* se titula "la canción de la vida". Seguro que es por lo mucho que a Kiryu le gusta el karaoke, ¿no?

La despedida de Kazuma Kiryu de la saga *Yakuza* promete ser inolvidable. Esta sexta entrega ha sido creada exclusivamente para PS4, por lo que gozará de un nuevo motor gráfico, el Dragon Engine. El aspecto de los escenarios, la iluminación o el modelado de los personajes tendrá un aspecto realmente imponente.

Las mejoras jugables también serán muy numerosas. Para empezar, por fin nos libraremos de mecánicas de tiempos pasados, como tener que guardar la partida en cabinas, (habrá auto guardado) o las transiciones absurdas entre los combates y la exploración. Además, no habrá casi tiempos de carga, salvo al entrar a algunos minijuegos o al cambiar de localización, y aún así serán mínimos. Las físicas mejorarán muchísimo, ya que al golpear a los enemigos o lanzarlos por los aires chocarán con otros o destruirán objetos del escenario. El sistema de progresión también cambiará por completo. Habrá cinco categorías de puntos de experiencia (fuerza, defensa, entretenimiento,...) y recibiremos puntos por todo, no sólo por luchar, como completar misiones o participar en minijuegos. Hablando de actividades secundarias, podremos comer en restaurantes, beber alcohol, cantar en el karaoke, visitar clubes de hostess o jugar a las recreativas (con novedades como *Virtua Fighter 5 Final Showdown* o *Puyo Puyo* y clásicos como *Space Harrier*, *Out Run*, *Super Hang-On* y *Fantasy Zone*). Pero habrá mucho más: mahjong, béisbol, hacer de niñero, entrar en webs eróticas, pesca submarina... Incluso habrá un nuevo minijuego de estrategia en el que debemos crear y comandar nuestro propio clan de yakuzas para enfrentarnos a otras bandas en batallas 100 vs 100.

■ ¿Qué sería de un yakuza sin un karaoke en el que desatar su vena artística? Pues sólo una vida de palizas, extorsiones y delincuencia.



La primera entrega de la saga creada para PS4 no sólo supondrá un salto en lo gráfico, también tendrá mejoras jugables.

PS4 | **INSONIAC GAMES** | **AVENTURA** | **PRIMERA MITAD 2018**

SPIDER-MAN

Con sólo 23 años, un joven Peter Parker será el protagonista de esta nueva aventura de acción desarrollada por los creadores de *Ratchet & Clank*. Poco sabemos de la trama, salvo que los fans nos sorprenderemos al ver dónde y para quién trabaja Peter en este universo, al descubrir porqué la araña del uniforme del Amistoso Vecino es blanca o que nos enfrentaremos a villanos como Kingpin y el Sr. Negativo, entre otros. En lo jugable, ya sabemos que habrá mucha acción, una fluidez nunca vista en los movimientos de Spidey y abundantes QTE, lo que le ha granjeado algunas críticas al tráiler del pasado E3. Además, podremos crear nuevos artilugios a lo largo del juego, como la mina de proximidad que vimos en el gameplay. En cuanto a la misteriosa aparición al final del tráiler de Miles Morales, el Hombre-Araña afrolatino, no podemos más que ilusionarnos con las posibles explicaciones: o juega un papel en la historia o será controlable o, lo mejor de todo, protagonizará un modo cooperativo.



El Sr. Negativo es capaz de curar a la gente o controlar su mente con tan sólo tocarlos .



Spider-Man aterrizará en PS4 con una aventura que promete fusionar lo mejor de la saga *Batman Arkham* con el buen hacer de Insomniac.

PS4 | **GUERRILLA GAMES** | **AVENTURA** | **SIN CONFIRMAR**



El hogar de la tribu Banuk será el escenario de juego de esta expansión.

Horizon: Zero Dawn, uno de los mejores juegos del año, recibirá su primera expansión en una fecha aún sin confirmar de este mismo año. Esta nueva aventura nos llevará más allá de las Tierras Sagradas para visitar el reino de los Banuk, una de las tribus nómadas que ya habíamos conocido en la historia principal. En esta ocasión, Aloy tratará de descubrir un oscuro misterio en un volcán ubicado en este nuevo área. Por el camino tendrá que enfrentarse, entre otras muchas amenazas, a una nueva y gigantesca máquina. Por supuesto, también tendremos nuevas misiones, armas, armaduras, coleccionables, géiseres lanzando agua hasta el cielo... La nueva región estará cubierta casi totalmente por la nieve y será una especie de territorio de caza en el que los más valientes tratan de buscar la gloria aunque, como dicen en el tráiler, lo que encuentren sea su muerte. La expansión costará 19,99 € o 17,99 si la reservamos antes de su lanzamiento y somos miembros de PS Plus.

Aloy se embarcará en un viaje a la región de los Banuk en esta expansión que ofrecerá nuevas armas, habilidades, trofeos...

Aloy sigue buscando respuestas a los misterios del universo de *Horizon: Zero Dawn* en el DLC *Frozen Wilds*.

PS4 | JAPAN STUDIO/BLUEPOINT | AVENTURA | 2018

SHADOW OF THE COLOSSUS

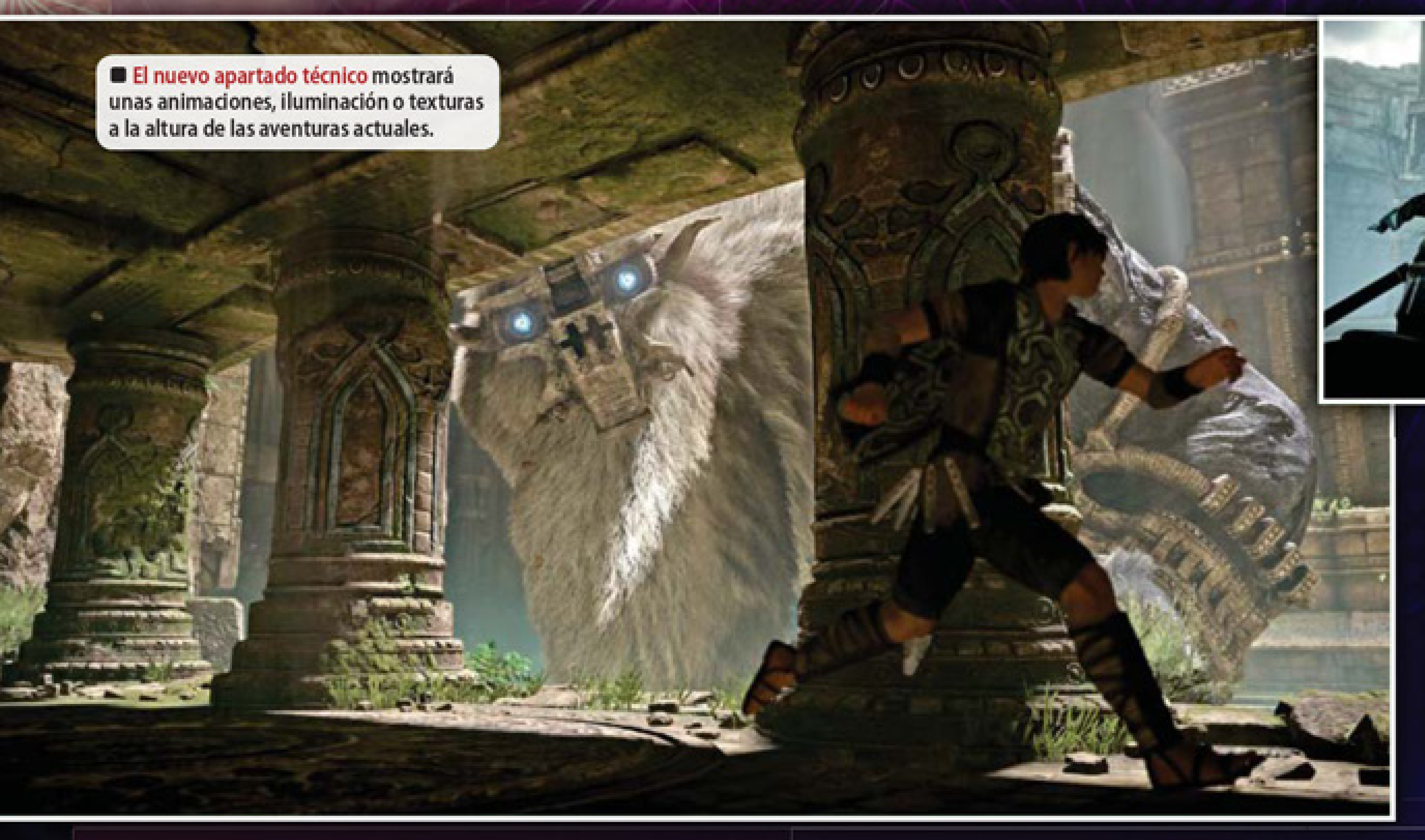
El anuncio del remake de uno de los mejores juegos en la historia de PS2, y eso ya es mucho decir, nos ha dejado un sabor de boca... colosal.

Fumito Ueda es uno de los desarrolladores más respetados y venerados de la industria del videojuego. Los más novatos lo recordarán por el reciente *The Last Guardian*, pero antes de eso se consagró con dos joyas imperecederas: *Ico* y *Shadow of the Colossus*. Éste último recibirá un remake que llegará en 2018 y que está siendo desarrollado por Bluepoint, los responsables de las remasterizaciones de *Ico* y *SoC* para PS3.

Este remake seguirá el desarrollo original a pies juntillas. Así, nos pondremos en la piel de Wander, un joven que debe enfrentarse a 16 colosos en batallas de proporciones épicas. El desarrollo fue, y lo seguirá siendo en cierta medida en 2018, muy innovador. La ausencia de diálogos y una interfaz escasa nos obligará a levantar nuestra espada al aire, que brillará en la dirección en la que se encuentre nuestro próximo objetivo. Descubrir el punto débil de cada coloso y hallar el modo de escalar por sus gigantescos cuerpos será la clave.

El apartado técnico ha sido diseñado de cero, como si se tratase de un nuevo juego. Así, hablamos de un remake en toda regla y no de una remasterización, tal y como confirmó el mismísimo Shuhei Yoshida, presidente de Sony Worldwide Studios. Así, las texturas, la iluminación o las animaciones tienen una pinta espectacular. Además, el control se adaptará a los tiempos que corren e incluso el propio Fumito Ueda pidió al estudio que realizase algunos cambios, que no sabe si estarán o no en la versión final que nos llegará en 2018.

***Shadow of the Colossus* llegará a PS4 con un apartado técnico completamente nuevo y un control adaptado a los tiempos actuales.**



El nuevo apartado técnico mostrará unas animaciones, iluminación o texturas a la altura de las aventuras actuales.



Este remake no se limitará a introducir cambios estéticos, también disfrutaremos de un nuevo control.





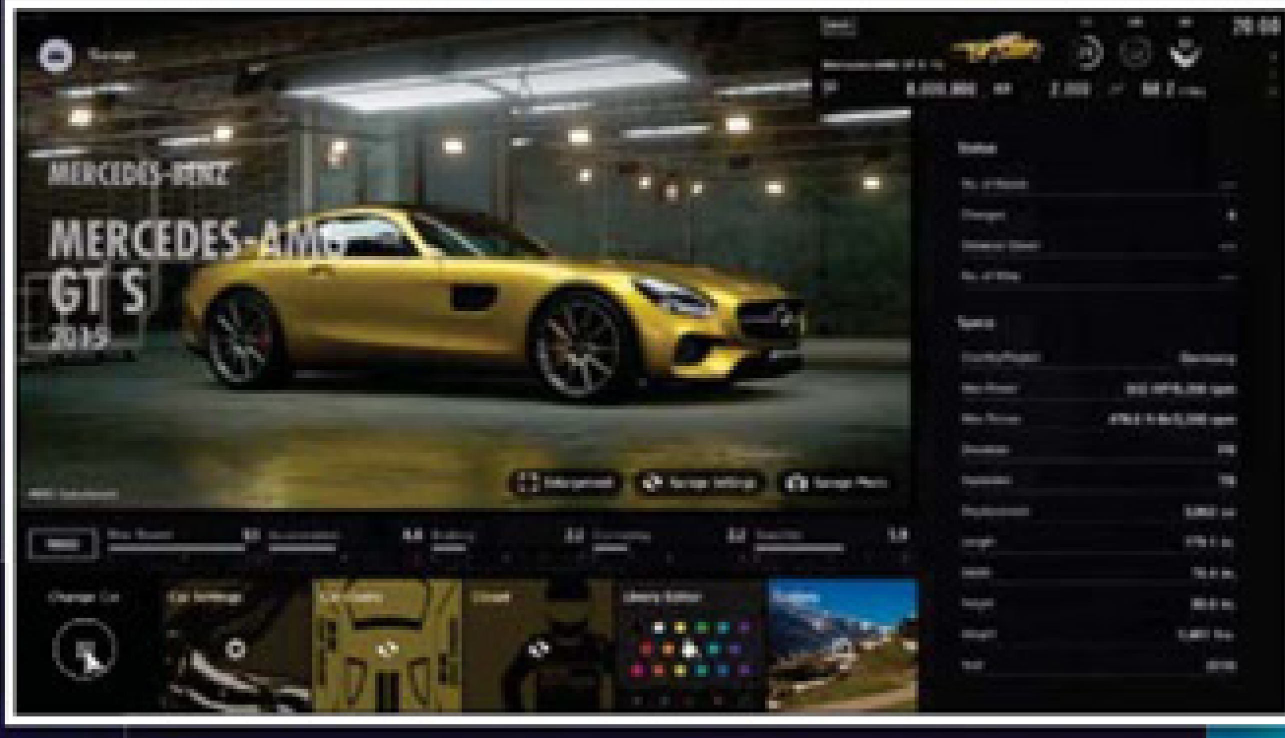
Cada uno de los 16 colosos tendrá su punto débil e incluso habrá que resolver puzles para acabar con ellos.



El apartado técnico será espectacular. En PS4 Pro se verá con HDR, en 4K dinámico y a 60 fps.



Las competiciones online serán la verdadera clave de esta entrega. El objetivo: convertirla en un eSport gigantesco.



Las carreras sobre tierra prometen convertirse en las favoritas de los amantes de los derrapes y contravirajes.



PS4 POLYPHONY DIGITAL CONDUCCIÓN OTOÑO



En el garaje podremos gestionar nuestra colección de coches y ajustar todos los reglajes que queramos antes de las carreras.

GT SPORT

La saga volverá a sus orígenes, según sus creadores, abandonando el coleccionismo de coches para centrarse en la pura competición.

La espera con la nueva entrega de la saga *Gran Turismo* se está haciendo larga. Tras unos cuantos retrasos por fin estamos colocándonos en la parrilla de salida y veremos la bandera a cuadros en unos pocos meses.

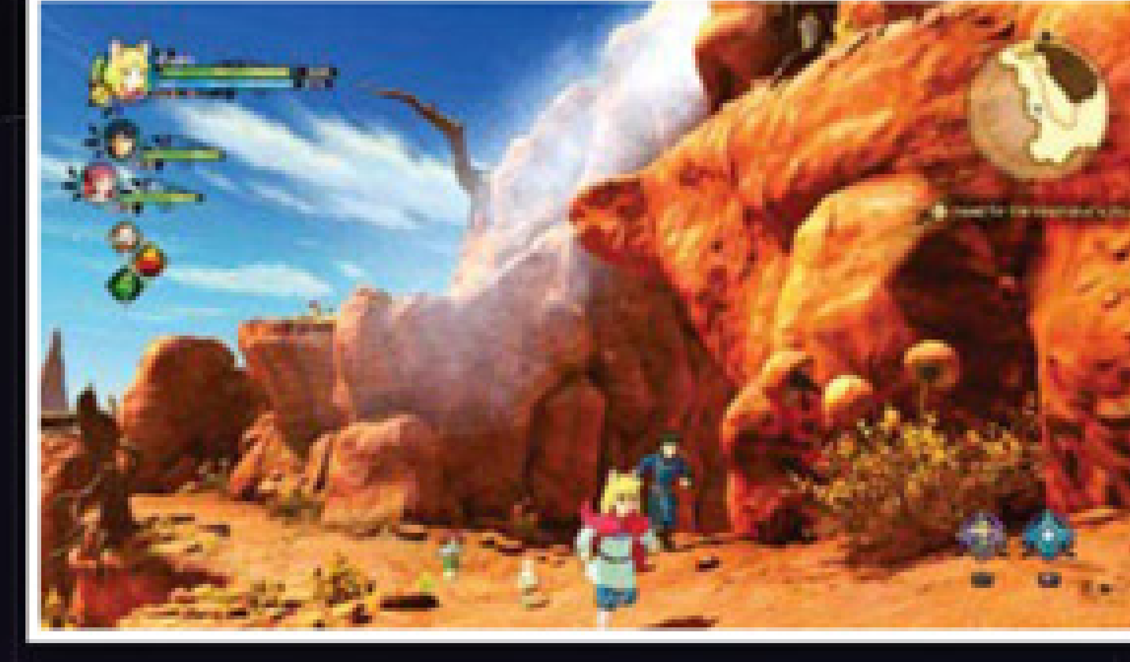
La competición online será la clave de esta nueva entrega, con dos campeonatos (por fabricantes y por países) integrados en la FIA y que serán tan oficiales, como el mundial de Fórmula 1, por poner un ejemplo. Durante el pasado E3 se pudo jugar por primera vez a las carreras de rally, que no han estado disponibles en la beta cerrada, y la verdad es que nos han dejado un gran sabor de boca. El circuito de tierra en Cerdeña tenía un aspecto brutal y el hecho de participar junto a más de doce rivales hacía que las carreras fuesen tremendamente divertidas, al estilo de un rallycross. Esta entrega, además, se podrá jugar con PS VR, por lo que la inmersión será total, permitiéndonos mirar a los espejos retrovisores para vigilar a nuestros rivales, por ejemplo. Si a eso le sumamos el nuevo volante Thrustmaster T-GT, la experiencia no puede ser más parecida a conducir un coche real. A medida que se acerca su lanzamiento más seguros estamos de que nos encontramos ante un gran juego. Lo mejor es que cada vez queda menos para que podamos descubrirlo con certeza.

Polyphony Digital está preparando el que promete convertirse en el mejor simulador de carreras en PS4 y un eSport con millones de fans.

Nuevo volante

Sony anunció durante este E3 el lanzamiento de un nuevo volante oficial de *GT Sport*. Se trata del Thrustmaster T-GT, una bestia de 799 euros. Sí, casi compensa pagar la entrada de un coche de verdad con ese dinero, pero, desde luego, este nuevo volante promete convertirse en la opción perfecta para los amantes de los simuladores de conducción. Uno de sus puntos fuertes será la simulación de la resistencia del volante, el force feedback, que nos hará sentir cada bache o el relieve de la carretera de un modo muy realista. El motor contará con un sistema de refrigerado para evitar sobrecalentamientos y unos pedales metálicos que harán las delicias de los puristas.


Las batallas en tiempo real serán una de las muchas novedades jugables de esta secuela del juegazo de 2013.


El tamaño del mapa será cuatro veces más grande que el de la primera entrega. Visitaremos bosques, desiertos, montañas...

La dirección artística correrá a cargo de Yoshiuki Momose ("El Viaje de Chihiro").

PS4 | LEVEL-5 | ROL | 10 DE NOVIEMBRE

Ni no Kuni II
El renacer de un reino

El dream team de los J-RPG, formado por Level 5, miembros del Studio Ghibli y el compositor Joe Hisaishi, volverá a la carga con una secuela cargada de novedades jugables.

Evan, un niño con orejas de zorro, Tani, la hija del jefe de unos piratas aéreos y Roland, recién llegado del mundo real (no del mágico) son el genial grupo que recorrerá el mundo de *Ni no Kuni II* para recuperar el trono de Villa Cascabel arrebatado por el malvado Otto Mausinger y reunificar todos los reinos. Y es que *Ni no Kuni II* conserva la mágica estética del original, aunque no la historia, ni los personajes. Incluso sustituye los combates por turnos del primero, por batallas en tiempo real (además podremos evitar los combates mientras exploramos, nada de batallas aleatorias). Eso sí, en nuestra primera partida, la dificultad de los combates nos ha parecido mayor. Pero hay más novedades...

En nuestro viajes nos acompañarán los Higgledies, unas pequeñas criaturas mágicas que nos ayudarán en los combates lanzando magias y si conseguimos unir sus ataques cuando brillan a los nuestros, conseguiremos infligir mucho más daño a los rivales. Además, también los utilizaremos durante la exploración para resolver puzles, usando de sus poderes elementales. Incluso serán parte protagonista en un minijuego de batallas a gran escala con toques de estrategia del que Level-5 aún no ha desvelado casi nada. Otra grata compañía será la de Lofty, un hada que nos guiará y nos otorgará los poderes mágicos que usaremos en nuestra lucha.

El modo reino pondrá la guinda a un compendio de mecánicas muy variado. Aún sabemos poco, tan sólo que será una parte más estratégica del juego en la que Evan deberá asignar tareas a sus súbditos para conseguir más riquezas y aumentar las huestes de nuestro ejército. Además, el mapa será cuatro veces más extenso y tendremos más libertad para explorar.


Los misteriosos Higgledies nos ayudarán durante toda nuestra aventura con sus magias elementales, sanadoras, de protección,...



Aunque estará disponible PC, no nos hemos resistido a considerarlo un "exclusivo".

Evan, Roland y Tani serán los héroes de esta nueva aventura, que ofrecerá combates en tiempo real. También saldrá en PC.

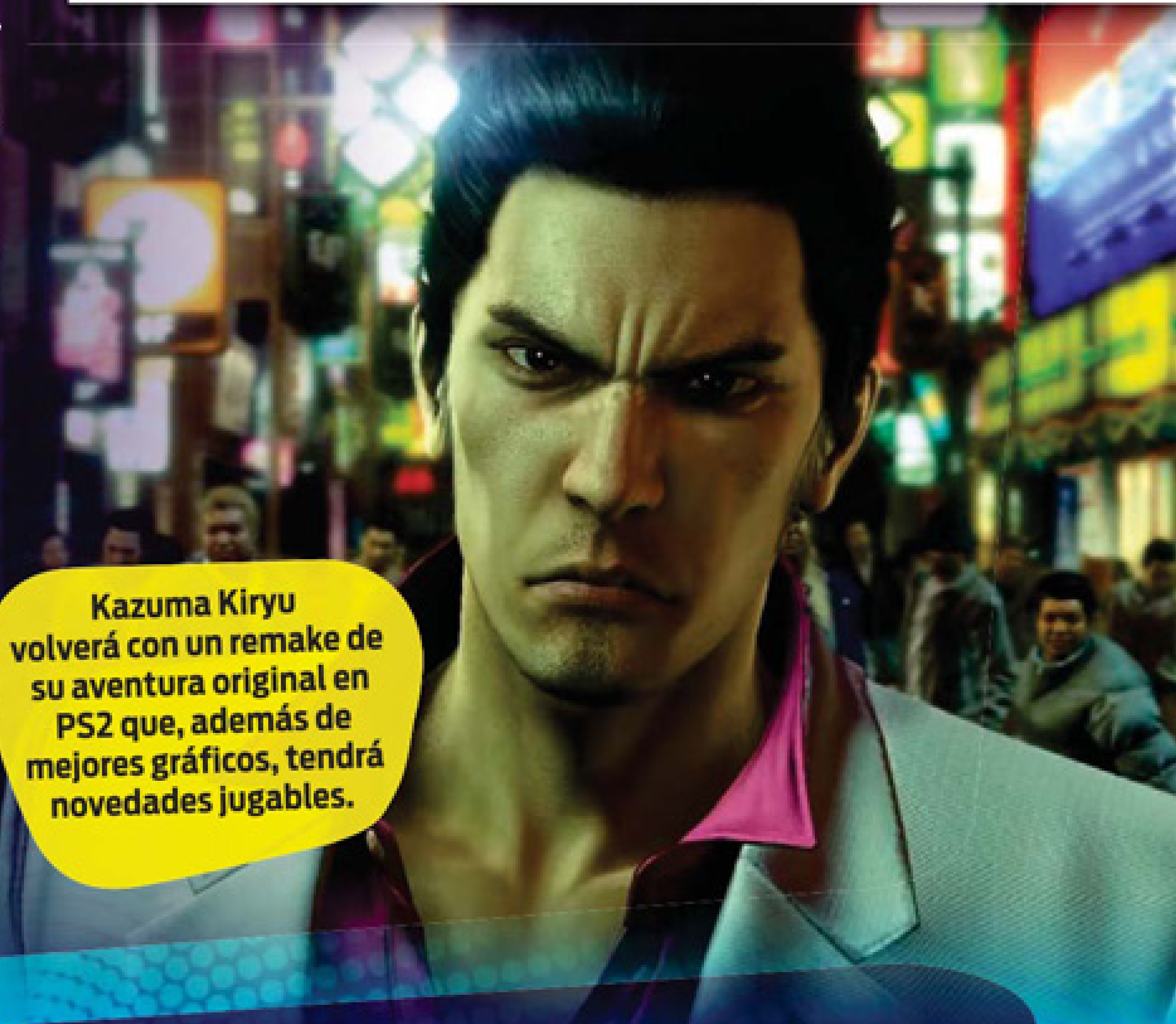
PS4 SEGA AVENTURA 29 DE AGOSTO





Los combates heredarán el sistema con 4 estilos de lucha que vimos en la precuela.

Kazuma Kiryu está viviendo un año inolvidable en PS4. Tras deleitarnos con *Yakuza 0*, una precuela ambientada en los años 80 que es una delicia, en agosto podremos disfrutar del remake de la primera entrega, que se lanzó para PS2 en 2006. El salto gráfico será más que evidente (utilizará el motor de *Yakuza 0*) pero lo mejor serán las numerosas mejoras jugables. Kazuma dispondrá de los cuatro estilos de lucha que vimos en la precuela, Goro Majima jugará un papel fundamental (y muy divertido) apareciendo literalmente en cualquier parte para retarnos y enseñarnos nuevos movimientos, tendremos dos nuevas chicas en la lista de posibles romances, habrá más minijuegos (como las carreras de coches de juguete que vimos en *Yakuza 0*), tendrá un montón de nuevas escenas cinemáticas, nuevas misiones secundarias, voces regrabadas en japonés y un largo etcétera que justificará que incluso los veteranos volvamos a jugarlo.



Kazuma Kiryu volverá con un remake de su aventura original en PS2 que, además de mejores gráficos, tendrá novedades jugables.


Las carreras de coches de juguete volverán tras su éxito en el reciente *Yakuza 0*.

PS4 SONY AVENTURA 5 DE SEPTIEMBRE

KNACK II


El juego cooperativo será uno de los pilares jugables de esta segunda entrega.

El despiezado héroe de la primera aventura volverá a PS4 con una nueva entrega que apostará por el juego cooperativo y que mejorará todo lo que vimos en el juego original. Una de las nuevas mecánicas que más protagonismo tendrá será la posibilidad de soltar todas las piezas para dejar a Knack en su mínima expresión y así explorar por espacios angostos, pasar por debajo de trampas o resolver puzles, entre otras muchas posibilidades. La acción será parte fundamental del desarrollo, pero esta secuela pondrá las secciones de plataformas a la misma altura. La cooperación no se limitará a permitirnos jugar con un amigo, sino que tendremos movimientos sólo disponibles para dos jugadores, como agarrar a nuestro compañero y golpearle para lanzar sus piezas a los enemigos como si fuese una metralleta o tirarlo como un misil, por ejemplo. Además, el desarrollo será mucho más variado y ambicioso, con minijuegos, mapeados mucho más grandes, montones de zonas secretas...


El desarrollo será mucho más ambicioso y variado, con minijuegos, vehículos,...

PS4 SQUARE ENIX LUCHA 2018

DISSIDIA NT FINAL FANTASY

Los héroes y villanos de la saga *Final Fantasy* dejarán en paz a los cactilios y a otros monstruos para soltarse mamporros entre ellos en batallas 3 vs 3.

Uno de los juegos más memorables de la historia de PSP, *Dissidia Final Fantasy* (y su secuela), volverá por la puerta grande a PS4 con esta adaptación de la recreativa aparecida en 2015 por tierras niponas.

Se trata de un juego de lucha 3 vs 3 protagonizado por los personajes más emblemáticos de toda la historia de la saga. Así, veremos caras tan conocidas como Cloud, de *FF VII* (con el aspecto de *Advent Children*), Firion de *FF II*, Squall de *FF VIII* o Lightning de *FF XIII*, entre otros muchos. Cada luchador estará enmarcado en una de las cuatro clases disponibles: Heavy (lentos perro con ataques devastadores), Speed (lo contrario), Shoot (especializados en ataques a distancia) y Unique, que se encargan de dar apoyo al resto del equipo. Cada grupo, además, dispondrá de una invocación, como Ifrit, Shiva, Bahamut... El sistema de lucha es muy peculiar. Primero tendremos que atacar a nuestros rivales para ganar puntos de valentía, que luego podremos usar en ataques que restan vitalidad. La barra de energía, además, es común a todo el equipo y está dividida en varios segmentos, lo que nos permite gastar alguno de ellos para resucitar, en caso de que nuestro personaje haya sido derrotado. Las actualizaciones y los nuevos personajes llegarán, eso sí, primero a la versión de recreativas para aterrizar más adelante, y ya pulidas, a nuestra PS4.

Dissidia FF NT llegará a PS4 con veinte luchadores, diez escenarios y siete invocaciones, pero en el futuro llegarán más en forma de DLC.



No tendrá modo historia como tal ya que lo principal para sus desarrolladores (Koei y Platinum) serán las batallas online 3 vs 3.

Las arenas de lucha nos llevarán a escenarios clásicos como Alexandria de *FF IX*, Rabanastre de *FF XII*,...





El plantel de luchadores incluye personajes desde *FF* a *FF XIV* e incluso llegarán algunos de *FF XV*.



Los cinco circuitos disponibles tendrán su propia ambientación y estarán repletos de secretos y coleccionables que encontrar.



Las carreras de carritos de golf serán uno de los minijuegos que prometen entretenernos más allá del golf puro y duro.

PS4 SONY DEPORTIVO 30 DE AGOSTO

EVERYBODY'S GOLF

La veterana saga deportiva abrazará las bondades de los juegos de mundo abierto ofreciendo un alto componente multijugador para que hagamos el "golfo" con los amigos.

La entrega más ambiciosa en la historia de esta querida saga está a punto de aterrizar en PS4 a finales de agosto. El sistema de juego, en su base golfista, permanecerá prácticamente intacto, con el clásico golpeo en tres fases, los efectos y, en definitiva, un control muy similar a lo que vimos en pasadas entregas.

Su apuesta por el juego online es la gran novedad de esta entrega. Para empezar, y por primera vez, podremos crear nuestro propio personaje. El diseño de los protagonistas siempre ha sido uno de los puntos fuertes de la saga y, aunque de primeras el editor parece no ofrecernos resultados tan hilarantes como los golfistas predeterminados, la personalización no habrá hecho más que empezar. A medida que participemos en distintos modos y torneos, obtendremos monedas para comprar nuevos objetos, peinados, etc... Lo más llamativo, sin embargo, será que la experiencia estará enfocada al online. Así, ataviados con nuestro propio personaje, nos lanzaremos a explorar los cinco circuitos disponibles como en un juego online de mundo abierto. Encontraremos objetos coleccionables, veremos a otros personajes deambulando por el escenario, podremos retarles a completar un hoyo, a un torneo... Y, en definitiva, pasear a nuestro aire por el mapeado en busca de nuevos desafíos a los que enfrentarnos.

Minijuegos como las carreras de carritos de golf o la pesca (sí, habéis leído bien) terminarán de poner la guinda a un juego que promete ser muy completo, tanto en su modo para un jugador como, sobre todo, en un online repleto de nuevos modos de juego para hasta 8 jugadores.



El sistema de progresión hará que, con el paso de los golpes, aumentemos la distancia, el efectos, etc...

El editor de personajes nos permitirá crear nuestro avatar ideal para deambular por los circuitos de golf como uno más.

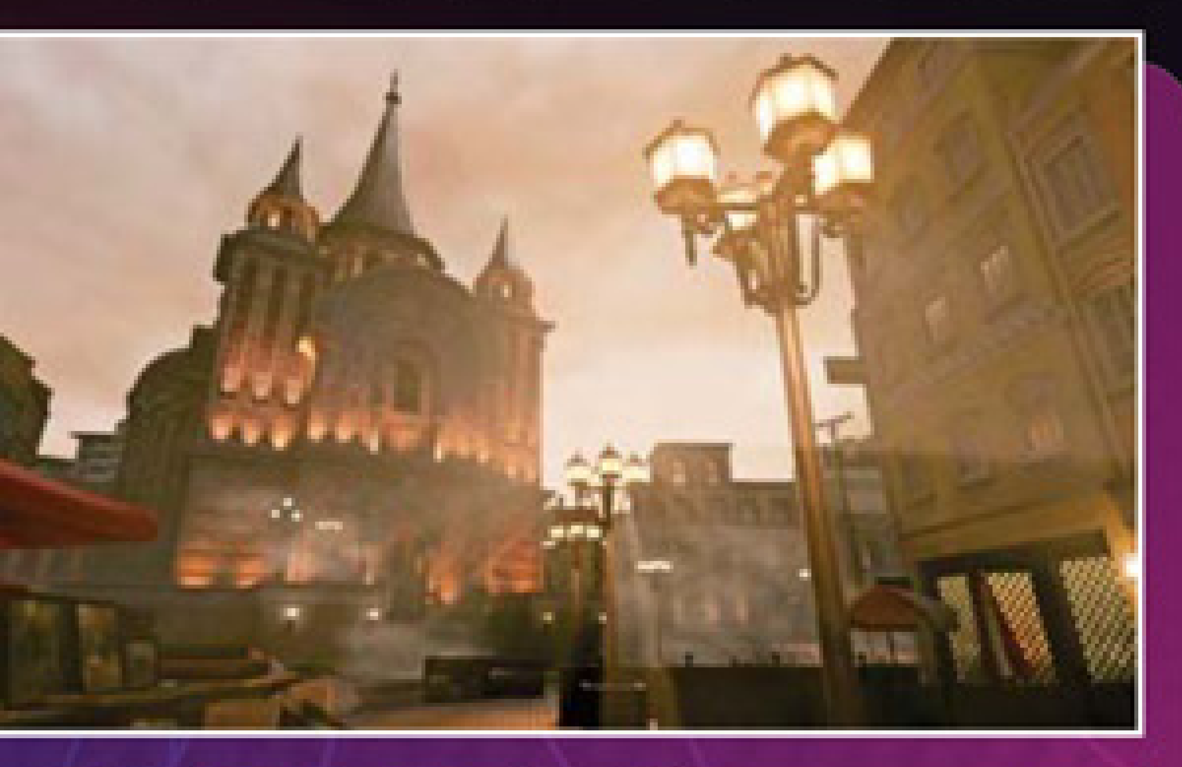


El control será similar a lo que vimos en pasadas entregas, con el ya clásico golpeo en tres fases.



El golf para todos se estrenará en PS4 con una entrega con toques de mundo abierto y enfocada al juego online con amigos.

Y ADEMÁS... NUEVAS EXPER

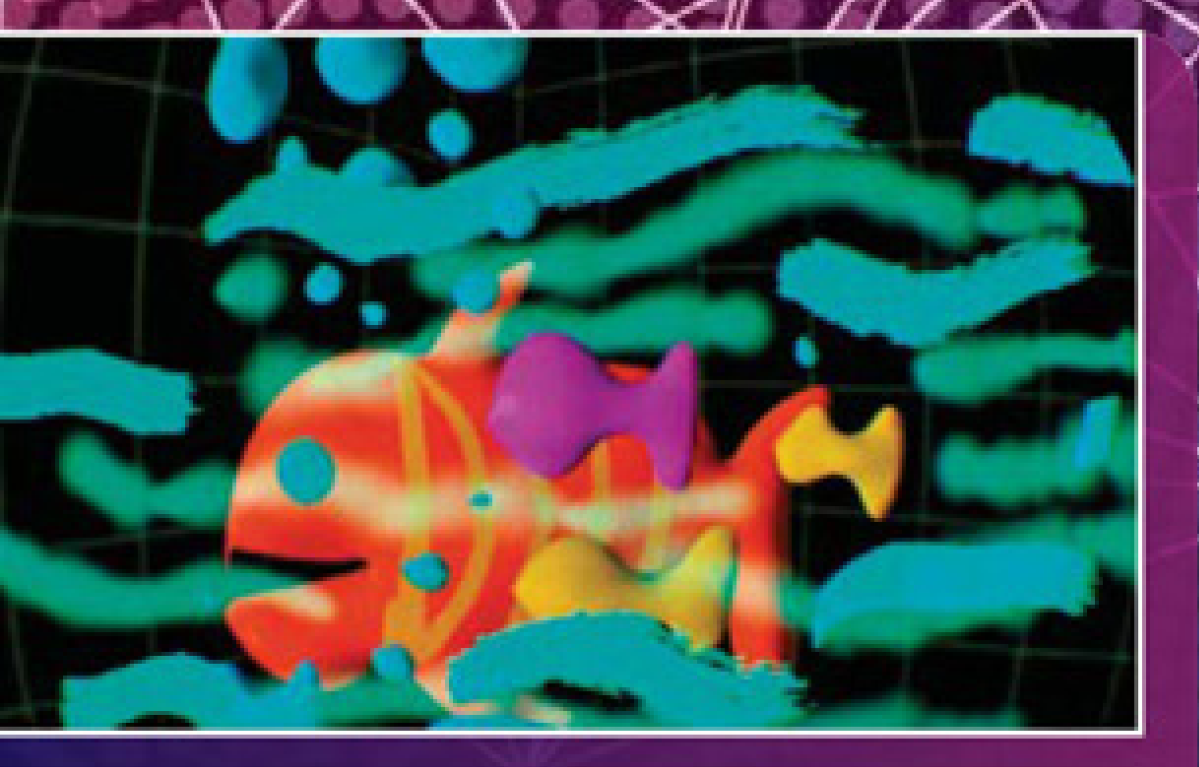




PS VR | SUPERMASSIVE GAMES | 2017

BRAVO TEAM

ESTE SHOOTER en primera persona dará una importancia brutal al uso de las coberturas y al juego cooperativo junto a un amigo. Usaremos el Aim Controller, por lo que el desarrollo será de lo más realista, y tendremos que colaborar con nuestro compañero, comunicándonos para señalar a los enemigos, si queremos salir airosos del ataque terrorista al que nos enfrentaremos.

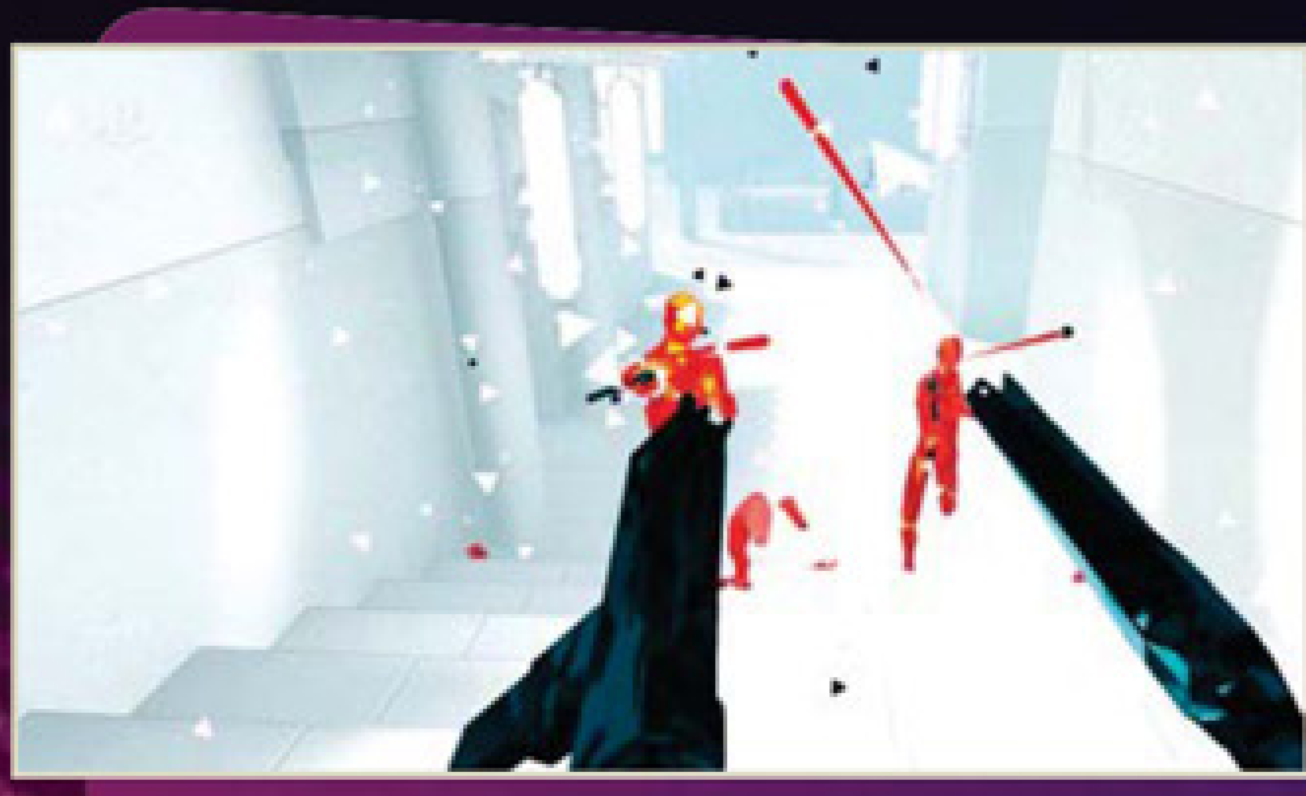




PS VR | WILDBIT STUDIO | OTOÑO

COOLPAINTR VR

CON LA CREATIVIDAD POR BANDERA, este juego español, desarrollado con el apoyo de Sony España, nos introducirá en un entorno 3D para que pintemos lo que queramos utilizando un montón de brochas, texturas y colores que podremos convertir en esculturas animadas gracias a la tecnología que Wildbit ya desarrolló para *Draw-Fighters*. El límite será nuestra imaginación.





PS VR | SUPERHOT TEAM | VERANO

SUPERHOT VR

UNO DE LOS SHOOTERS MÁS ORIGINALES de los últimos años llegará a PS4 y PS VR este mismo verano. La gracia de esta propuesta es que el tiempo y nuestros movimientos van ligados, de tal forma que sólo avanza cuando nos movemos y la acción se queda pausada si nos quedamos quietos. Así, os podéis imaginar que es fácil que nos sintamos como unos verdaderos héroes de acción inmersos en una escena a cámara lenta al jugarlo. Todo, desde el control con PS Move a los menús, los tiroteos o los propios escenarios han sido rediseñados para adaptar la experiencia de juego a las particularidades de PS VR. Sin duda, una de las joyas de este 2017 en RV.

PS VR | BETHESDA | NOVIEMBRE

SKYRIM VR

BETHESDA ESTÁ APOSTANDO POR LA REALIDAD VIRTUAL y ya está ultimando la adaptación de una de sus grandes aventuras a PS VR. Podremos jugar *Skyrim* de principio a fin con el casco de RV y, por supuesto, llegará con todas las expansiones que aparecieron en su día. Lo más llamativo, al margen de lo inmersivo que resultará, será un renovado control adaptado a los mandos de PS Move.



PS VR | SUPERMASSIVE GAMES | SIN CONFIRMAR

THE INPATIENT

ESTA PRECUELA DE *UNTIL DAWN* nos trasladará hasta el sanatorio de Blackwood 60 años antes de los acontecimientos que vivimos en el juego de 2015. Nosotros encarnaremos a un paciente del centro médico que no recuerda cómo ha llegado allí y que va recuperando la memoria mediante pesadillas. La toma de decisiones volverá a tener un papel fundamental e irá moldeando la historia según nuestras elecciones. Por supuesto, como buen thriller, no faltarán los sustos, la tensión y la sensación de agobio creado por los entornos, personajes en los que no podemos confiar, criaturas...





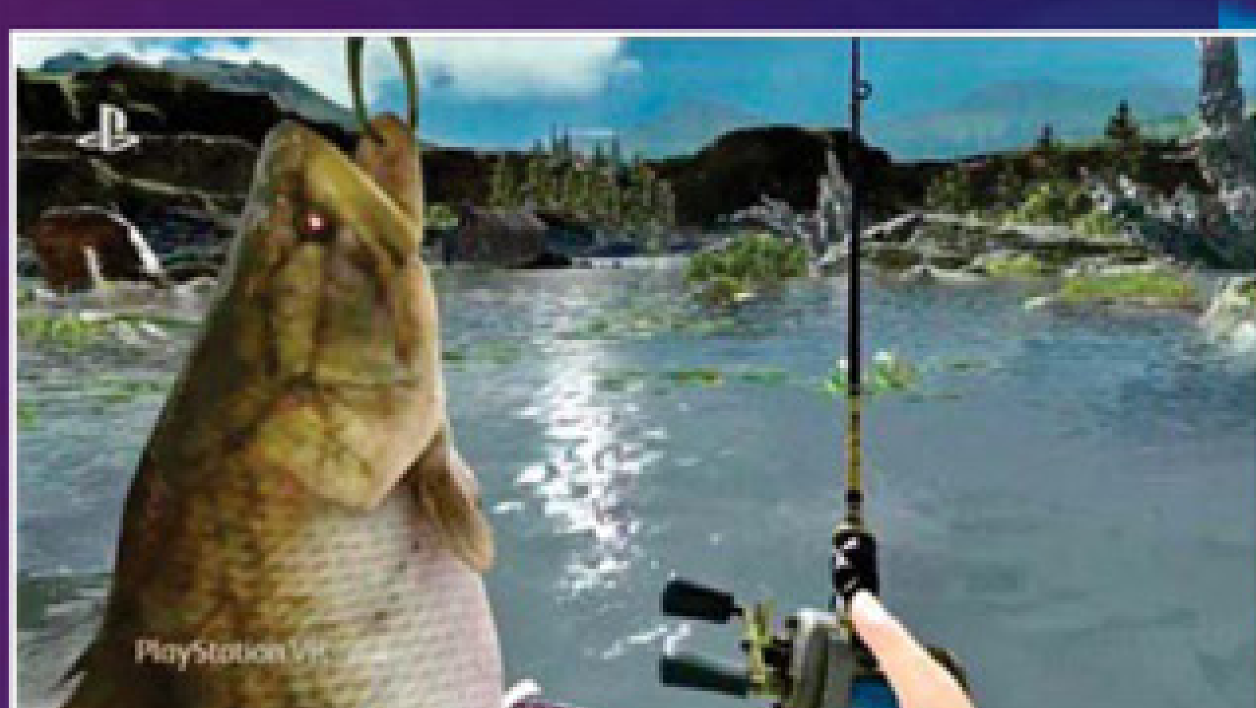
RIENCIAS CON PS VR

Sony sigue apostando fuerte por su casco de Realidad Virtual y no dejan de anunciar y presentar nuevos juegos y experiencias muy originales. Aquí tenéis una muestra...

PS VR | SQUARE ENIX | SEPTIEMBRE

FINAL FANTASY XV: MONSTERS OF THE DEEP





NOCTIS Y LA PESCA van tan unidos como Prompto y la fotografía, Gladio y la supervivencia o Ignis y la cocina. Por eso, y porque se presta a esto de la Realidad Virtual, vamos a poder disfrutar de un juego para el casco de Sony centrado únicamente en la pesca. El bestiario, que puede llamarse así viendo el aspecto de algunos peces, será más extenso que el de *Final Fantasy XV* y el control será mucho más complejo de lo que vimos en el minijuego de la aventura original.



PS VR | POLYARC | SIN CONFIRMAR

MOSS VR

CONTROLAR A DOS PERSONAJES es la clave de esta nueva aventura para PS VR. Por un lado manejamos a Quill, la ratona protagonista, con el DualShock 4, como en cualquier otro juego de acción y aventuras, pero también debemos abrirle paso, facilitar su camino y resolver puzles que le permitan avanzar en la piel de una especie de espectador que ayuda a la roedora.



PS VR | PLAYFUL CORP. | SIN CONFIRMAR

STAR CHILD VR



LOS PLATAFORMAS DE SCROLL LATERAL no son el género más prolífico en esto de la Realidad Virtual, pero *Star Child VR* quiere cambiar eso añadiendo nuevas mecánicas a la fórmula. Así, nos moveremos utilizando el mando como en otros juegos del estilo, pero también tendremos que utilizar los movimientos de nuestra cabeza para explorar entornos en 3D, entrar en lugares y resolver puzles.



PS4-PS VR | UBISOFT | PRIMAVERA 2018

TRANSFERENCE

ESTE THRILLER pretende difuminar la barrera entre videojuego y película de Hollywood gracias a una experiencia realmente inmersiva grabada con actores y escenarios reales. La trama nos llevará a revivir los recuerdos de una misteriosa familia y a cambiar su destino en función de las decisiones que tomemos y la resolución de sus puzles. También llegará a PS4.





PS VR | JAPAN STUDIO/ACQUIRE | 2017

NO HEROES ALLOWED! VR

CONVERTIRNOS EN EL MALO DE LA PELÍCULA es la original propuesta de este juego de estrategia en tiempo real. Nosotros asumiremos el papel del Dios de la Destrucción que se enfrentará a un grupo de "despiadados héroes". Para detenerles, tendremos que hacer uso de todas nuestras diabólicas habilidades, como lanzar rayos a nuestros enemigos y, sobre todo, controlar y dirigir a nuestras huestes de monstruos para que acaben con los héroes. Y todo esto en una habitación que simula ser el escenario donde se desarrolla un maléfico juego de mesa.



PS VR | BETHESDA/ID SOFTWARE | FINALES DE AÑO

DOOM VFR

LA ÚLTIMA ENTREGA DEL EXITOSO SHOOTER de id Software tendrá su versión de Realidad Virtual, también en PC. A primera vista parece una versión de los mapas creados con SnapMap en los que disparar a todo lo que se mueve. Para desplazarnos por los escenarios usaremos un inteligente sistema de teletransportes que nos dejará las manos libres para lo que importa: disparar y disparar.

DESCUBRIENDO EL ORIGEN DE LOS ASESINOS

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

LAS CLAVES DE ESTA NUEVA AVENTURA

LA PRÓXIMA ENTREGA de la saga *Assassin's Creed* pretende ser toda una revolución, reformulando por completo todos sus elementos. Ambientado en el Egipto de la reina Cleopatra, *Origins* nos pone en la piel de Bayek, el primero de los Assassins, embarcado en una cruzada contra los Ancestros, los antecesores de los Templarios. El juego quiere ofrecer libertad total al jugador, con un mundo abierto repleto de misterios, tesoros, secretos y por supuesto, todo tipo de enemigos y retos.



LA ODISEA DE BAYEK. Antaño guardián y defensor de los faraones, este Asesino, nuestro prota, recorrerá todo Egipto para detener a los Ancestros, los precursores de los Templarios.

Macedonios, romanos o ptolomeicos: ningún guerrero será rival para el mortífero Bayek.

La ambientación, "calcada" a la época original, será una de las grandes bazas de *Origins*.

Tras tantos siglos y aventuras, ha llegado el momento que esperábamos. Por fin se nos va a desvelar cómo surgieron los Assassins y por qué se convirtieron en los guardianes de la humanidad. Así es *Assassin's Creed: Origins*, la entrega más ambiciosa de toda la saga.

PS4 UBISOFT AVENTURA 27 DE OCTUBRE

Altaïr Ibn-La'Ahad. Ezio Auditore da Firenze. Arno Victor Dorian. Son algunos de los nombres que han dejado huella en los Assassins. Pero ¿cómo surgió la Orden de los Asesinos y quiénes fueron las personas que cimentaron este grupo de protectores de la humanidad? Por fin vamos a conocer estas y otras muchas respuestas, gracias a *Assassin's Creed: Origins*. Preparaos para viajar a la época más antigua de la saga: el Siglo I antes de Cristo, en Egipto. Mientras el Imperio Romano se impone entre la población, Bayek de Sidway, el primer Asesino, lucha por detener a la futura Orden de los Templarios.

El crepúsculo del Imperio Egipcio

Origins lleva más de tres años en producción, un tiempo dedicado a hacer el mejor juego posible. Tras barajar varios periodos clásicos, se optó por ambientar este título en el Antiguo Egipto, en concreto en el Siglo I antes de Cristo. La elección de esta época no ha sido casual: es un periodo muy rico a nivel argumental, al coincidir con la presencia de Cleopatra, Marco Antonio o Julio César. Olvidad esa imagen preconcebida de "desierto y nada más". Tal y como explica Jean Guesdon, director creativo del juego, en aquella época el Delta del Nilo era un vergel repleto de zonas naturales muy variadas, junto a urbes fascinantes como Fayún, Menfis o la mítica Alejandría. Pero también habrá lugares con vegetación, pantanos y zonas fluviales, con su propia (y a veces peligrosa) fauna. Hipopótamos, cocodrilos, hienas o leones nos esperan dispuestos a acabar con nosotros, salvo que seamos más letales que ellos. Eso no es todo: por primera vez en la saga nos enfrentaremos a seres mitológicos, como una serpiente gigantesca que nos espera en las catacumbas.



UN MUNDO NUEVO. Con una ambientación de lujo, el Egipto de *Origins* tiene una población que vive y hace sus tareas diarias, que por supuesto incluyen el culto a los dioses o la momificación.



REINVENCIÓN DE LA SAGA. En *Origins* se han reconstruido todas las bases de la serie: desde la exploración hasta las acrobacias, pero sobre todo el combate, más complejo y variado.



■ Las catacumbas se podrán explorar en busca de tesoros y riquezas; pero estarán plagadas de peligros.





■ La fauna incluye camellos y otras monturas, fieras salvajes o nuestra fiel águila Senu.

Una renovación total

Pero *Origins* quiere ser una renovación total y no limitarse a una nueva ambientación. El juego va a potenciar el concepto y sensación de aventura, ofreciendo una libertad total al jugador. Adiós al abigarrado mapa de anteriores entregas: tan solo disponemos de una brújula, y el resto es cosa nuestra. De este modo se potencia la exploración de Egipto, sin las trabas que antaño ponía la saga (por ejemplo, ya no habrá desincronización al entrar en zonas limítrofes). Huyendo de la jugabilidad lineal de capítulos previos, el nuevo *Assassin's* quiere que hagamos lo que nos apetezca: aparcar una misión para darnos un paseo por el desierto, bucear en busca de tesoros o sumergirnos en las catacumbas, llenas de riquezas y peligros. Y si pensáis que el minimapa debería ser fundamental para tantas actividades, os podemos asegurar que tendréis un reemplazo perfecto: Senu. Un águila adiestrada que podremos controlar y que nos permitirá localizar enemigos, objetivos y amenazas, "triangulándolas" como si fuese nuestro satélite particular.

Combate y experiencia a lo RPG

En Ubisoft Montreal también han querido rehacer por completo el sistema de peleas, tristemente simplificado en *Assassin's Creed: Syndicate*. Para empezar, nuestros enemigos ya no se van a "turnar" para atacarnos, sino que actuarán en grupo. Nuestras opciones de victoria van a depender no solo del nivel de nuestro personaje, sino también de nuestra posición, el tipo de enemigo o el arma que usemos. El bloqueo va a ser más importante que nunca: ya sea con un escudo o con el arma que estemos usando, detener y desviar los ataques será esencial para

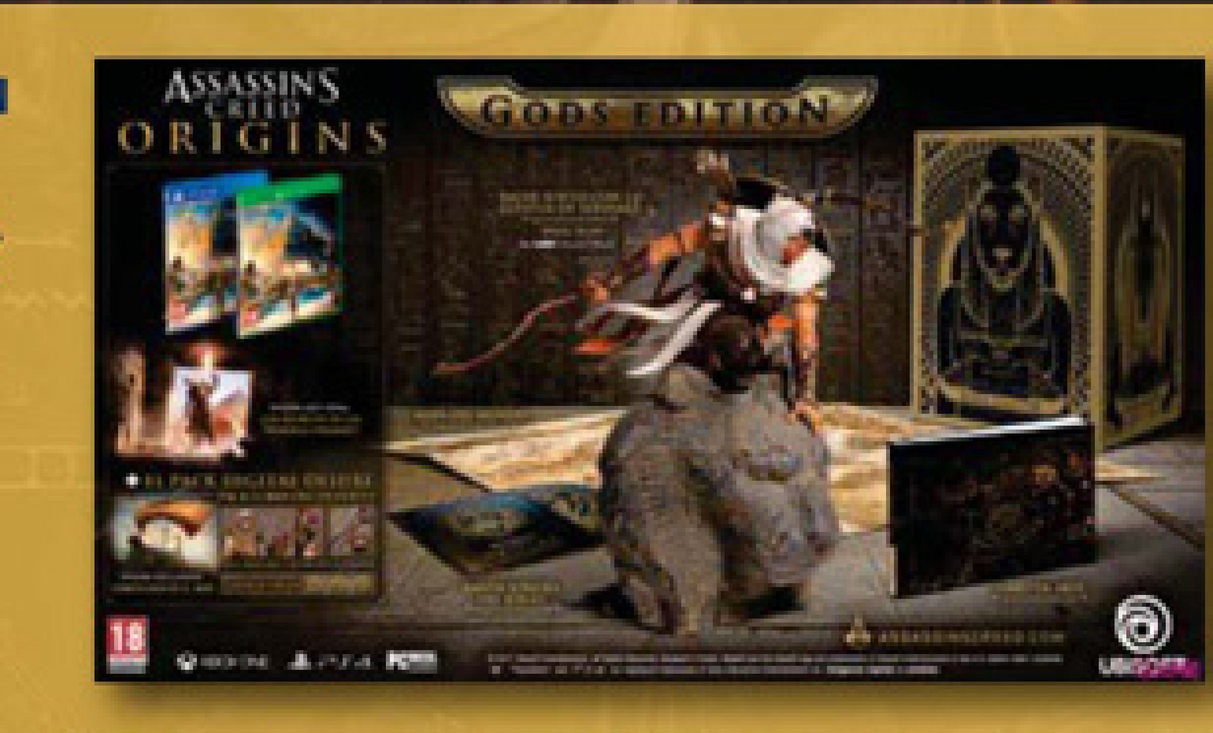
Como guerrero Medjay, Bayek ha consagrado su vida a proteger a su pueblo; pero una serie de eventos demoledores van a hacer que se convierta en el primero de los Assassins. Se inicia la leyenda.

EDICIONES ESPECIALES

COMO ES TRADICIÓN EN LA SAGA, *Assassin's Creed: Origins* saldrá a la venta en octubre con varias ediciones, al alcance de (casi) todos los bolsillos: desde la *Deluxe Edition* básica por 69 €, hasta el "locurón" de 799 € que es la edición *Legendary*.



DELUXE EDITION (69 EUROS)
Incluye un mapa, la banda sonora y contenido adicional (una nueva misión, equipamiento, atuendo, una montura y tres puntos de habilidad extra.



■ Las pirámides lucen su cubierta original de oro y piedra caliza, como muestra de la fidelidad del juego a la época en la que transcurre.



ganar. *Origins* va a tener enfrentamientos tan duros como desafiantes, pero la victoria merecerá la pena. A medida que Bayek suba de nivel, podremos desbloquear nuevas técnicas y armamento (como la imprescindible Hoja Oculta) en el Árbol de Habilidades, un sistema muy "rolero" para mejorar a nuestro héroe.

La gran apuesta de la saga

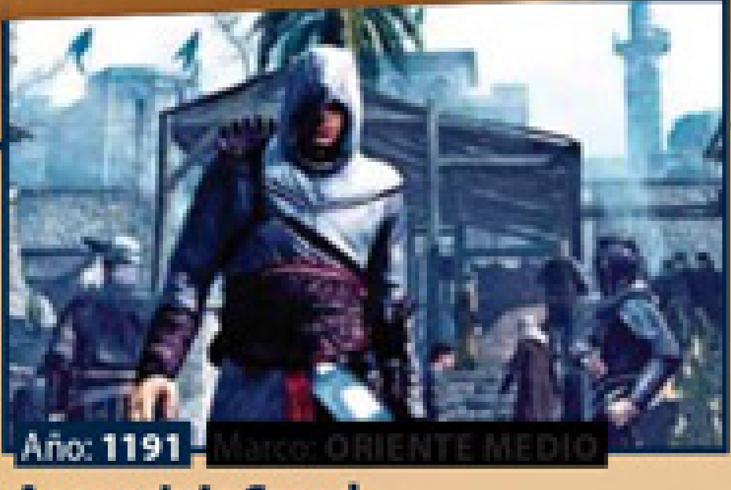
Assassin's Creed: Origins aspira a ser el juego más espectacular de la saga. Y tras probarlo en el E3, queda claro que no es exageración: los escenarios y personajes, a 4K en PS4 Pro, lucen de forma increíble. Pero todos los cambios y su despliegue visual no impiden que *Origins* sea una apuesta arriesgada: ¿se habrá librado por completo de los "tics" que lastraron a anteriores entregas? Tendremos que esperar hasta octubre para saberlo; pero nosotros ya soñamos con esta aventura de sangre y arena.

CRONOLOGÍA
LAS ÉPOCAS DE ASSASSIN'S CREED



Año: 49 A. C. Marco: ANTIGUO EGIPTO

Assassin's Creed: Origins
La etapa final del Antiguo Egipto fue el marco en el que nació la Orden de los Asesinos, así como el germen de lo que más tarde serían los Templarios.



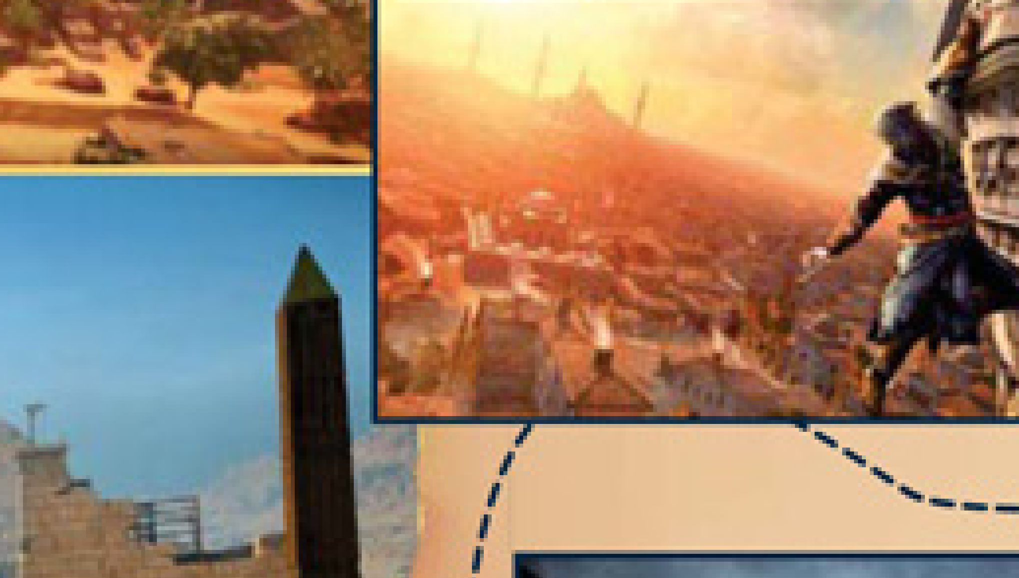
Año: 1191 Marco: ORIENTE MEDIO

Assassin's Creed
En la primera entrega de la saga, ambientada en la Tercera Cruzada, conocimos al Assassin Altaïr, un rebelde llamado a ser héroe legendario.



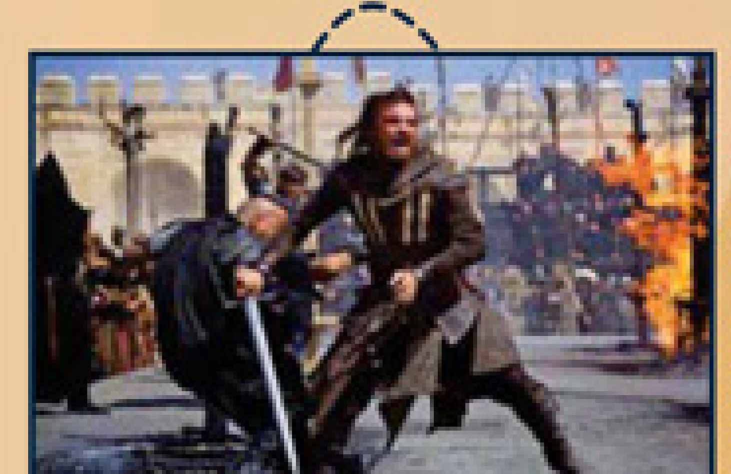
Año: 1476 Marco: RENACIMIENTO

Assassin's Creed II & La Hermandad
Este periodo crucial en la historia de Italia dio lugar al Assassin más célebre de todos los tiempos: Ezio Auditore.



Año: 1511 Marco: ORIENTE MEDIO

A.C. Revelations
En busca de un Fruto del Edén, Ezio siguió los pasos de Altaïr hasta Constantinopla, en pleno auge del Imperio Otomano.

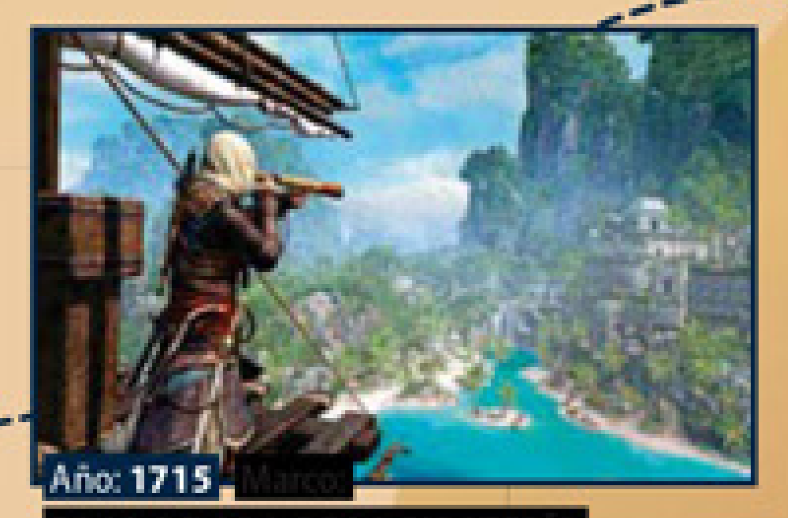


Año: 1492 Marco: RECONQUISTA

Assassin's Creed
Michael Fassbender dio vida a Aguilar de Nerja, Asesino en la Andalucía del Siglo XV. La película forma parte oficial del universo de la saga.

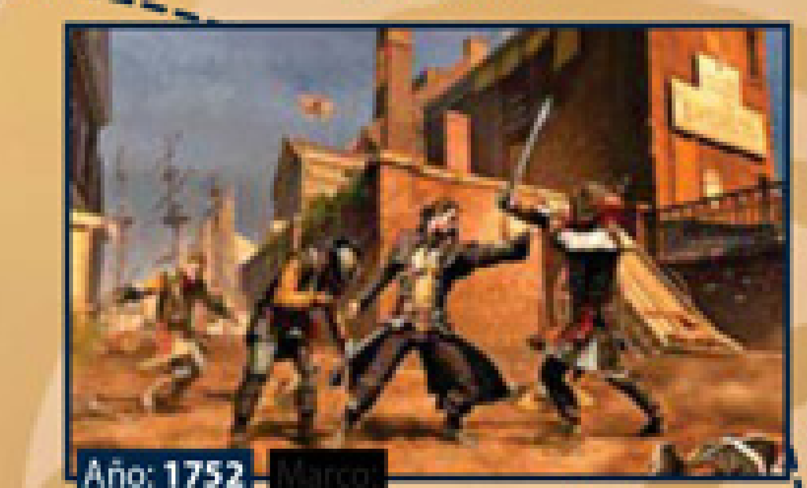
Año: 1526 Marco: DINASTÍA MING

A.C. Chronicles: China
Shao Jun, alumna de Ezio Auditore, regresa a su hogar en la China Imperial, con el objetivo de vengarse del clan Templario de los Ocho Tigres.



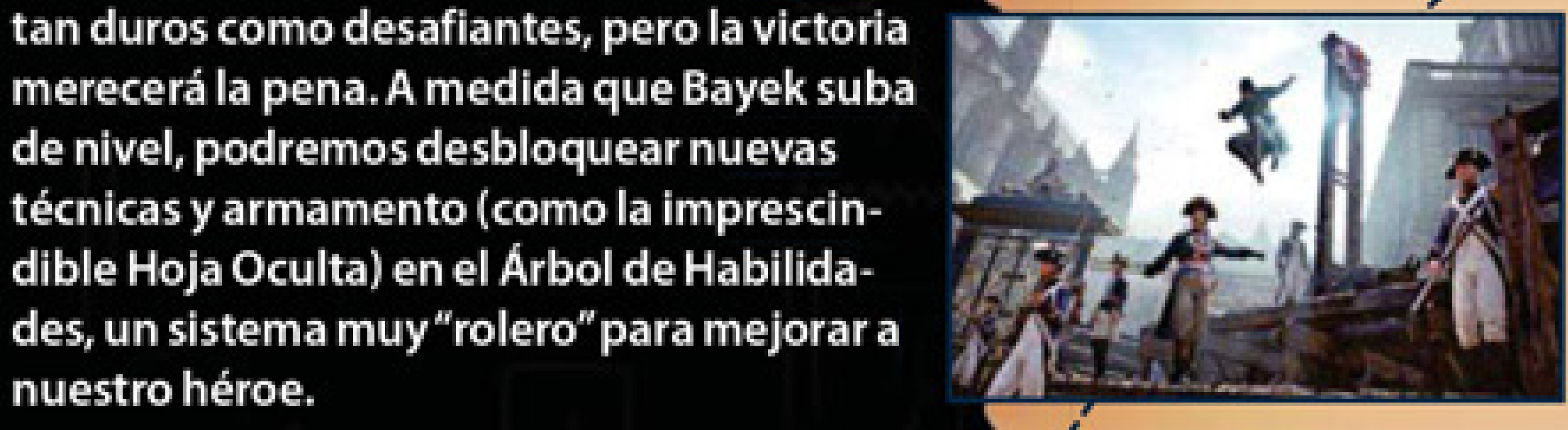
Año: 1715 Marco: EDAD DE ORO DE LA PIRATERÍA

Assassin's Creed: Black Flag
Las aventuras del pirata Edward Kenway en el Caribe dieron lugar a una de las mejores entregas de la saga.



Año: 1752 Marco: GUERRA DE LOS SIETE AÑOS

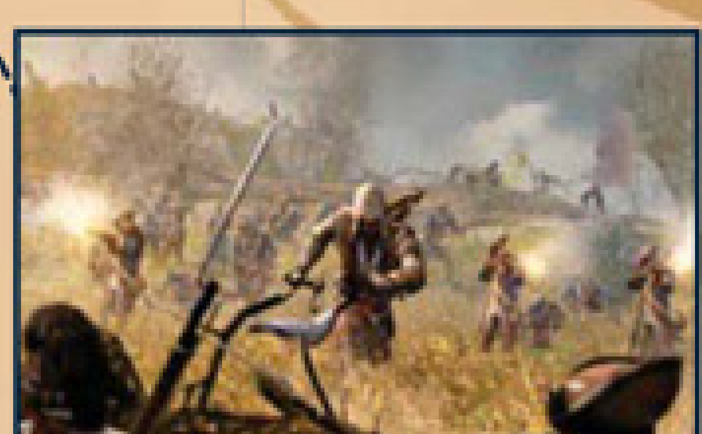
Assassin's Creed: Rogue
Shay Cormac, el único templario que ha protagonizado la saga, vivió sus peripecias en la América colonial.





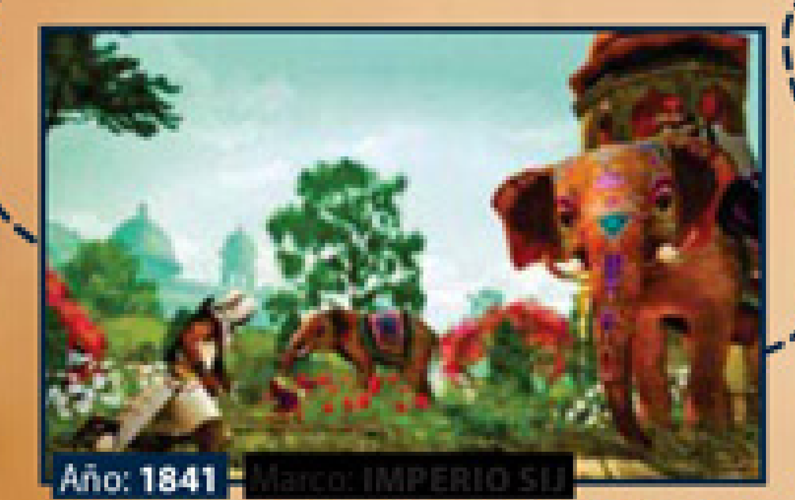
Año: 1789 Marco: REVOLUCIÓN FRANCESA

A.C.: Unity
La trágica vida de Arno Dorian toma como escenario el París del choque entre partidarios y opositores al Régimen.



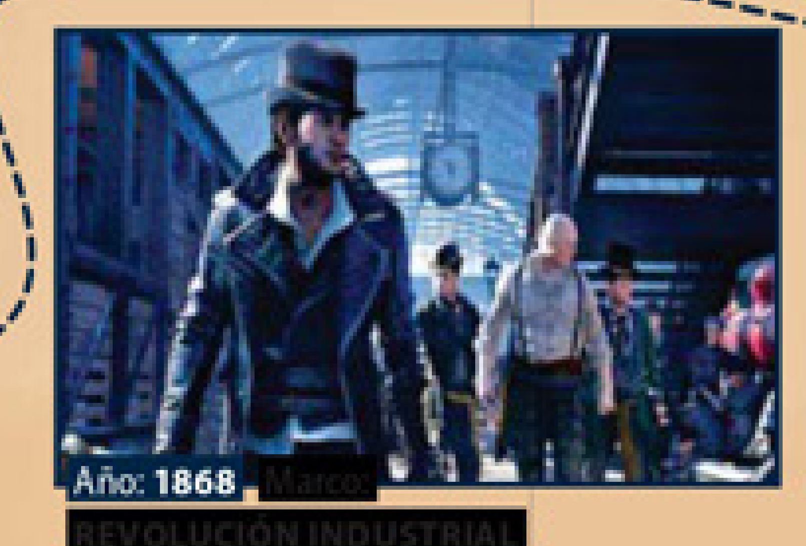
Año:1765 Marco: GUERRA DE LA INDEPENDENCIA

Assassin's Creed III
Ratonhnhaké:ton, de madre nativa y padre británico, fue testigo directo de la lucha de Estados Unidos contra Gran Bretaña.



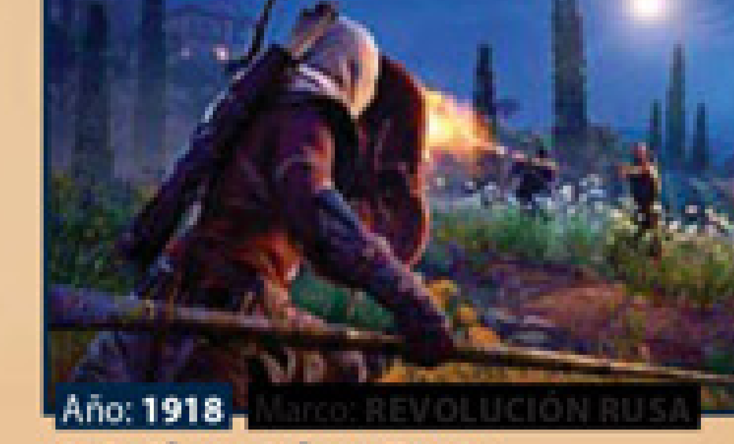
Año: 1841 Marco: IMPERIO SIJ

Assassin's Creed Chronicles: India
En plena guerra de su país contra la Compañía de las Indias Orientales, Arbaaz Mir debe recuperar un artefacto robado por manos templarias.



Año: 1868 Marco: REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

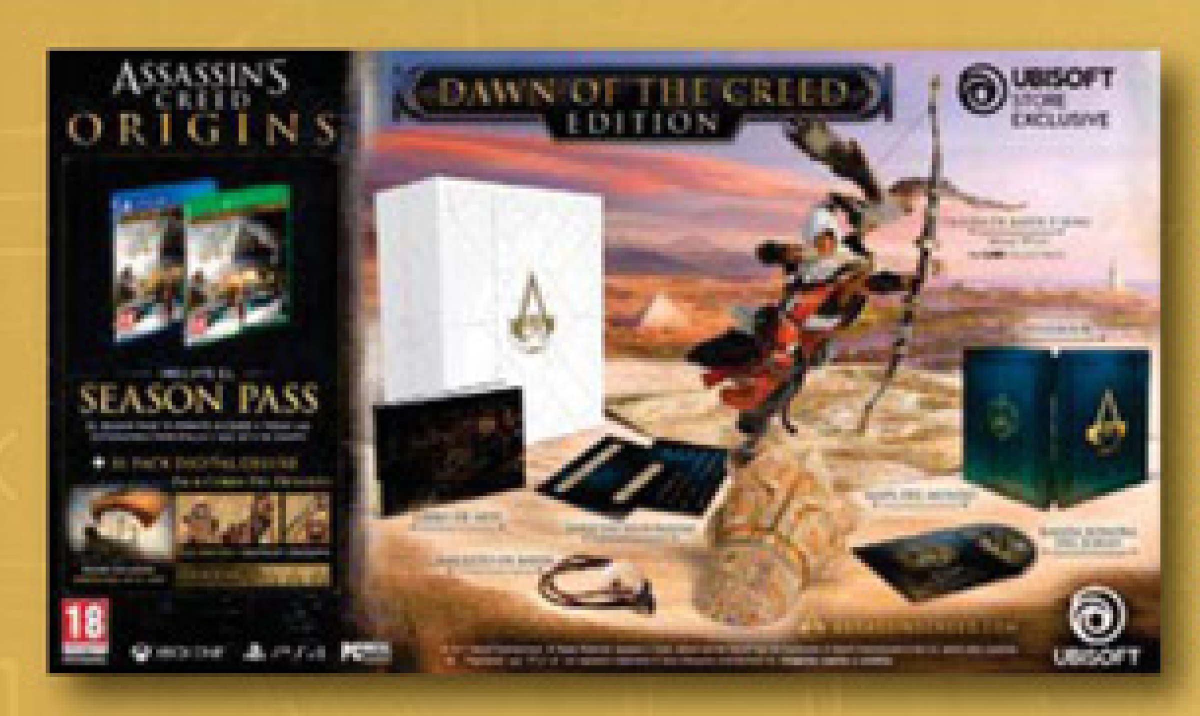
Assassin's Creed Syndicate
Los hermanos Evie y Jacob Frye luchan por librar al Londres Victoriano del yugo impuesto por los Templarios.



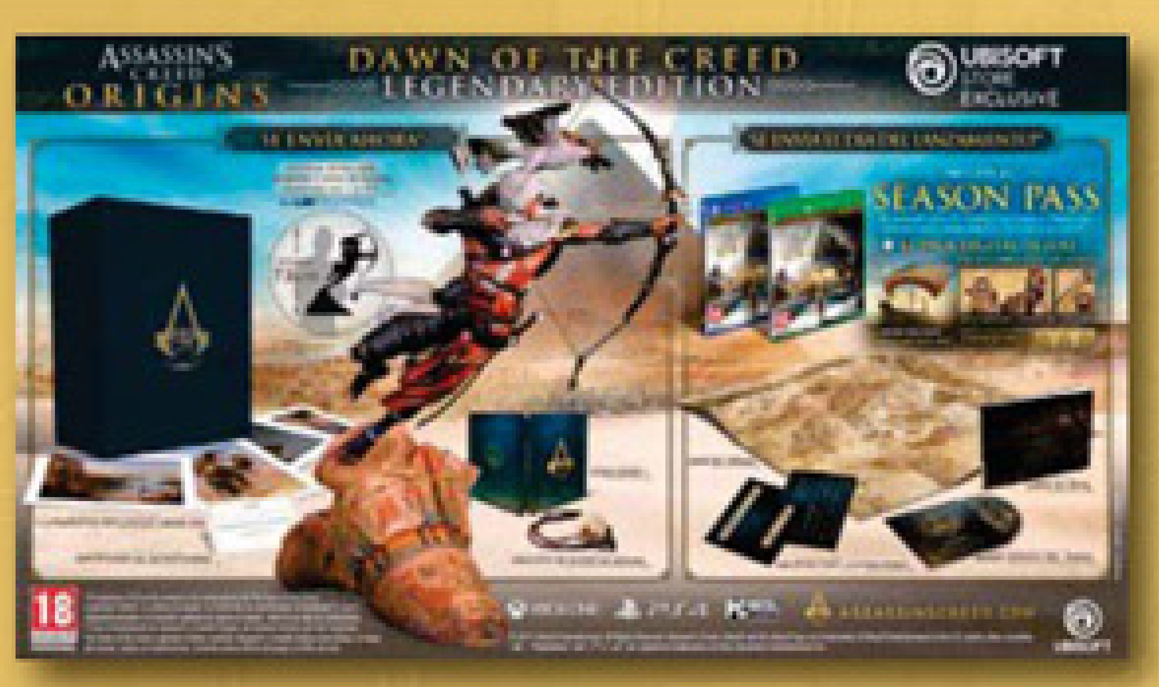
Año: 1918 Marco: REVOLUCIÓN RUSA

A.C. Chronicles: Rusia
En la entrega más cercana a nuestra época, seguimos los pasos de Nicolai, un Assassin atrapado en medio del conflicto entre zaristas y bolcheviques.

GODS EDITION (109 EUROS)
Edición de Coleccionista "asequible", con una figura de Bayek, libro de arte, banda sonora, mapa y todos los DLC e incentivos de la *Deluxe Edition*.



DAWN OF THE CREED EDITION (149 EUROS)
Mismo contenido que *Gods Edition*, pero con una figura distinta (39 cm), un colgante, estuche especial, cartas ilustradas y pase de temporada.



LEGENDARY EDITION (799 EUROS)
La versión de "ultra lujo" de *Dawn of the Creed* añade unas litografías y una figura de resina de 73 cm. Es exclusiva de la web de Ubisoft.



SUPERHÉROES EN ACCIÓN

Además de calor y vacaciones, el verano suele traernos buenas pelis de superhéroes. ¿Y videojuegos también? Pues en los próximos meses llegarán unos cuantos...

Y este verano no es una excepción. Con "Wonder Woman" y "Spider-Man Homecoming" petándolo en los cines, nos hemos preguntado qué juegos de superhéroes veremos próximamente. Y si bien el panorama no es tan rico como hace unos años, en los que recibíamos adaptación a videojuego de casi todas estas pelis de superhéroes veraniegas (muchas de ellas nada cuidadas), ahora la tendencia es menos títulos, pero más cuidados. ¡Y de todos los géneros!

En estas páginas te adelantamos los mejores juegos de superhéroes que veremos en PS4 en los próximos meses, pero habrá más que aún no han sido presentados. Se rumorea que habrá videojuego de Aquaman (su peli se estrena a finales de 2018). ¿Y qué estarán haciendo en Rocksteady (creadores de la serie *Arkham*)? Un juego de Superman o, mejor aún, de La Liga de la Justicia, firmado por ellos sería la bomba, ¿verdad? Ojalá revelen pronto su nuevo proyecto.

PS4 | INSOMNIAC GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN | 2018

Spider-Man

Spider-Man fue uno de los juegos más aclamados de Sony en el pasado E3. Fue el que cerró la conferencia y muchos ya se están frotando las manos pensando en que estamos ante un juegazo a la altura de *Batman Arkham Knight*, pero esta vez con el gran icono del otro gran sello del cómic superheroico. O sea, de Marvel. Y por lo que hemos podido ver, esta afirmación no es nada descabellada.

El juego de Insomniac Games (creadores de franquicias míticas como *Ratchet & Clank* o *Resistance*) no adaptará la peli que se estrena este mes de julio, sino que planteará otra historia completamente nueva, con otros villanos (como Kingpin o Señor Negativo) y un joven Peter Parker de 23 años que se debate entre su vida personal (acaba de terminar la carrera, no tiene novia, tiene que cuidar de su tía May...) y su vida oculta como sufrido superhéroe que lucha contra el crimen en la ciudad de Nueva York. Una ciudad que estará planteada como un enorme escenario abierto en el que podremos dar rienda suelta a nuestros poderes, empezando por nuestra telaraña, que nos servirá para balancearnos y movernos por la ciudad, atrapar enemigos (o helicópteros), usarla para "atizar" con elementos del entorno en las peleas... El sistema de combate será completísimo y se apoyará en nuestro sentido arácnido, que nos dará una ligera ventaja ante nuestros oponentes. Tampoco faltarán los "quicktime events", ni los enfoques "cinematográficos" en ciertos momentos. Y todo con una puesta en escena espectacular, tanto en las PS4 "normales" como, sobre todo, en 4K con PS4 Pro. Sin duda, uno de los más esperados de 2018.

Los Guardianes de la Galaxia tendrán peso en la historia. El malo será Kang el Conquistador.



El sistema de combate va a exprimir al máximo las habilidades arácnidas de nuestro amistoso vecino el Trepamuros.







La historia será completamente nueva y estará protagonizada por Peter Parker... aunque Miles Morales sale en el trailer. ¿Será importante o sólo un guiño?





PS4 | TT GAMES/WARNER | AVENTURA | 17 DE NOVIEMBRE

LEGO Marvel Superheroes 2

Guardianes de la Galaxia y Spider-Man son los superhéroes de Marvel que más "de moda" están ahora por sus respectivas pelis. Pero... ¿por qué quedarse con un puñado de superhéroes pudiendo crear el juego de Marvel más grande y ambicioso? En *LEGO Marvel Superheroes 2* no sólo cabrán los Guardianes de la Galaxia (serán los protagonistas del prólogo en el que deberemos tumbar a un gigantesco robot) sino también decenas de personajes de Marvel de todas las épocas, desde Hulk, Thor o los 4 Fantásticos hasta Spider-Man 2099 o Spider-Gwen (que podrá hacerse "selfies" en el juego). Alternar las habilidades de cada personaje y usar piezas de LEGO volverá a ser clave en un desarrollo "marca de la casa", con novedades como poder alterar el curso del tiempo.

LOS MEJORES SUPERHÉROES, YA EN TU PLAYSTATION 4



PS4 | GAZILLION | MMO/ROL DE ACCIÓN | GRATIS/MICROPAGOS

Marvel Heroes: Omega

Los superhéroes también invaden los MMO "free to play". Aparte de *DC Universe Online*, ya puedes descargar en PS4 *Marvel Heroes: Omega*. Acción con toques roleros y muchos héroes de Marvel para disfrutar solo o en compañía.



PS4 | ROCKSTEADY/WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN | 29,99 €

Batman Arkham Knight GOTY

La trilogía *Batman Arkham* fue de lo mejorcito que hubo en PS3 en cuanto a superhéroes y *BAK* continúa esa senda en PS4. Ahora mismo es el rival a batir en este sentido sin duda.



PS4/PS3 | ACTIVISION | ACCIÓN | 49,99 €

Deadpool

El mercenario bocazas protagonizó su propio beat'em up en PS3 allá por 2013. Aunque fue un juego bastante irregular, Activision decidió lanzarlo dos años más tarde para PS4 aprovechando la cercanía de la película.



PS4 | TELLTALE GAMES | AVENTURA | 29,95 €

Guardianes de la Galaxia

Tras Batman, Guardianes de la Galaxia fue la siguiente "aventura gráfica con QTE" de Telltale basada en superhéroes (bueno, en realidad "es", porque aún no han terminado sus episodios).


Con variados superpoderes, y el casco de PS VR puesto, tendremos que defender la Tierra de un ataque alienígena.



PS4 | PENTADIMENSIONAL GAMES | ACCIÓN | 2017



Megaton Rainfall



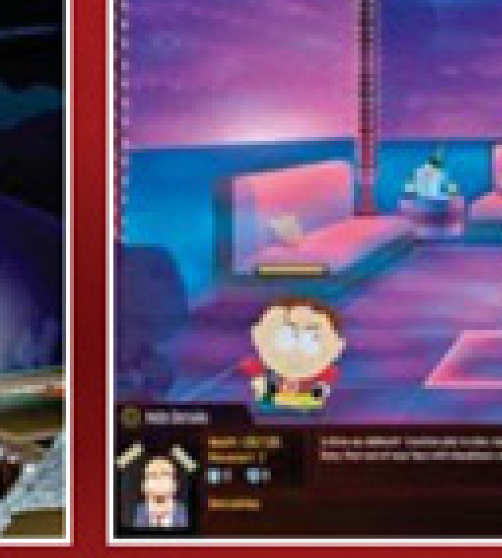
En nuestra vida como jugones hemos salvado muchas veces ciudades como Nueva York o Gotham. Pero... ¿por qué limitarnos a salvar una ciudad cuando podemos proteger el planeta entero? Pues esto es lo que nos propone esta producción española que ya lleva más de tres años de desarrollo. En *Megaton Rainfall* asumiremos el papel de un "ser superior" que deberá defender la Tierra de una invasión alienígena bajo una perspectiva en primera persona. La buena noticia es que somos indestructibles. La mala es que las ciudades y sus habitantes no lo son, así que deberemos tener mucho cuidado cuando empleemos nuestros devastadores superpoderes para combatir contra los alienígenas. Cada ciudad tendrá una especie de barra de vida y si nos "pasamos de rosca" usando nuestros poderes... "game over". Podremos desplazarnos volando, usar un rayo de energía al más puro estilo Superman y otras muchas habilidades que iremos ganando a medida que avancemos. Según sus creadores, la Tierra tendrá un "tamaño real" y las ciudades y el terreno se generan proceduralmente. Esto nos dejará un apartado gráfico que quizá no sea muy detallado, pero esto quedará ampliamente compensado por la sensación de "inmersión" conseguida gracias a PS VR.

PS4 | UBISOFT | ROL | 17 DE OCTUBRE

South Park: Retaguardia en Peligro


La trama de este juego de rol por turnos "clavado" a la serie de TV parodiará el mundillo de los superhéroes con acidez.

Los irreverentes personajes de "South Park" volverán a la carga con una nueva entrega que parodiará el mundo de los superhéroes lanzando pullas a diestro y siniestro, como es habitual en la serie. Las mecánicas de juego serán similares a las de la entrega anterior de PS3 (*La Vara de la Verdad*). Será un RPG por turnos, aunque ahora los combates prometen ser más tácticos gracias a un nuevo sistema de cuadrículas. Escogeremos entre doce tipos de superhéroe para nuestro personaje y llegará doblado al castellano con las mismas voces de la serie de TV (podremos oír las voces originales en inglés si lo deseamos). Y por supuesto, conserva la estética de la serie hasta sus últimas consecuencias. De hecho, Trey Parker y Matt Stone, creadores de "South Park", han estado involucrados en su desarrollo.





Superhéroes y villanos de Marvel y carismáticos personajes de Capcom volverán a "zurrarse" en peleas 2 vs 2.



PS4 CAPCOM LUCHA 19 DE SEPTIEMBRE

Marvel vs Capcom Infinite

Héroes y villanos de Marvel y los personajes más carismáticos de Capcom volverán a verse las caras en otro "crossover" de lucha que recuperará algunas ideas vistas en las primeras entregas de la saga. Por ejemplo, los combates volverán a ser de 2 vs 2 en vez de 3 vs 3 como en *Marvel vs Capcom 3*. De este modo, la alternancia entre ambos luchadores será más frecuente y necesaria. Las Gemas del Infinito serán una de las piedras angulares de la jugabilidad. Antes de cada enfrentamiento escogeremos qué gema queremos usar de las seis que hay disponibles, lo que condicionará nuestra forma de afrontar el combate: la del Tiempo nos otorga más velocidad; con la del Poder haremos más daño; la del Espacio restará capacidad de movimiento a nuestro oponente... En cuanto al "roster" de luchadores, incluirá a personajes como Ryu, Chun-Li, Dante, Doctor Extraño, Thor, Iron Man, Hulk, Strider, Chris Redfield, Rocket Raccoon, Morrigan, Capitán América, Ojo de Halcón, Capitana Marvel, Thanos, Sir Arthur, Nova, Black Panther, Gamora... Y el malo del modo Historia será Ultrón Sigma.



Personajes como Strider, Chris Redfield, Chun Li, Rocket Raccoon o el Doctor Extraño no han querido perdérselo.

LOS MEJORES SUPERHÉROES, YA EN TU PLAYSTATION 4



PS4 SUCKER PUNCH/SONY AVENTURA DE ACCIÓN 49,99 €

Infamous: Second Son + First Light

En PS Store te espera este pack con *Infamous: Second Son* y su expansión (también se venden por separado). Siguen siendo muy divertidos aunque ya no impacten tanto gráficamente.



PS4 NETHERREALM/WARNER LUCHA SIN CONFIRMAR

Injustice 2

El mejor juego de lucha de PS4 hasta el momento está protagonizado por superhéroes (y villanos) de DC Comics. ¿Les superarán los de *Marvel vs Capcom Infinite*? Recordamos que *Ultimate MvC3* también saltó de PS3 a PS4.



PS4/PS3/PS VITA TT GAMES/WARNER AVENTURA 49,99 €

LEGO Marvel Vengadores

Hasta que llegue *LEGO Marvel Superhéroes 2*, éste es el mejor juego de LEGO "superheroico" que hay en PS4. Incluye los mejores momentos de algunas de las últimas pelis de Marvel.



PS4/PS2 ACTIVISION ROL DE ACCIÓN 59,99

Marvel Ultimate Alliance Bundle

Rol de acción con más de cien personajes, atractiva historia con toma de decisiones, cooperativo para 4... Dos juegazos de PS2 que siguen molando en PS4 (también están por separado).


CONCURSO
Play manía
REGALAMOS
100 SUSCRIPCIONES DE 3 MESES A
PlayStation Plus
Participa y disfruta durante tres meses, y totalmente gratis, de todas las ventajas de PlayStation Plus. Si te conviertes en miembro de PS Plus podrás disfrutar del enorme mundo de posibilidades del juego online en PS4, descargar juegos gratuitos, regalos exclusivos en PS Plus Rewards, disponer de almacenamiento en la nube, competir en PlayStation League, disfrutar de Share Play ... ¿¡A qué esperas para unirte a la comunidad de PlayStation Plus!?
SUSCRIPCIÓN DE 3 MESES
PlayStation Plus
• Multijugador PS4™ Online.
• Juegos mensuales sin coste adicional.
• Descuentos exclusivos y mucho más.
para
PS4
PARA COMPRARLA, PASA POR CAJA
PARTICIPA EN:
HOBBYCONSOLAS
http://www.hobbyconsolas.com/concurso/ps-plus

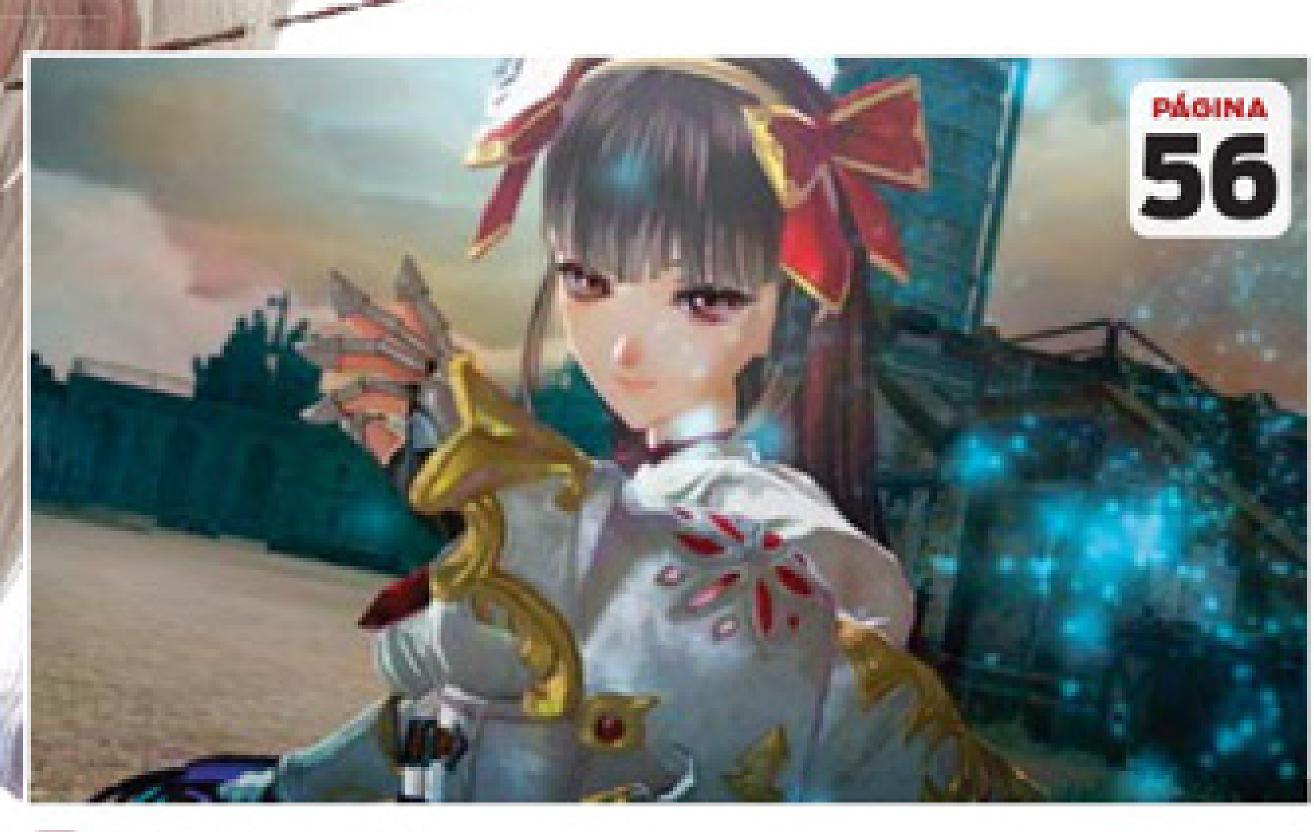
NOVEDADES

PlayManía



PÁGINA 52

» **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy.** El marsupial de Naughty Dog, ahora en manos de Activision, regresa a PS4 con un remake de las tres primeras entregas de la saga. Si te gustan las plataformas y los animales australianos con vaqueros, es tu juego.



PÁGINA 56

» **Valkyria Revolution.** La mítica saga de estrategia de Sega cambia de táctica en esta nueva entrega, que termina siendo una mezcla entre JRPG de acción y un *Dynasty Warriors* que podría no gustar a sus fans, pero que cuenta con ideas muy interesantes.



PÁGINA 58

» **Elite Dangerous.** La simulación espacial más realista y completa llega a PS4. El juego nos invita a explorar la inmensa Vía Láctea con nuestra nave y convertirnos en mercaderes, piratas espaciales, etc... El control es muy exigente y requiere de paciencia.

PÁGINA 50

FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE

La duodécima entrega de la saga llega a PS4 con nuevos gráficos, guardado automático y todas las novedades jugables, que no son pocas, de la versión Internacional del juego, que nunca llegó a salir de Japón.

REMASTERIZACIONES DE LA OPERACIÓN BIKINI

Los videojuegos no son para el verano, o eso dicen algunos entendidos. Es cierto que este mes no nos esperan grandes superproducciones AAA para nuestra PS4, pero aún así tenemos unas cuantas joyas esperándonos. Destacan las remasterizaciones de dos sagas que, tras un lifting gráfico, están preparadas para ponerse el bikini y lucir palmito en PS4. Por un lado tenemos *Final Fantasy XII: The Zodiac Age*, un clásico que regresa a la sobremesa de Sony con nuevos gráficos y un buen número de novedades jugables que le han sentado de maravilla. Por el otro, tenemos *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, un remake de las tres primeras entregas de la saga que está causando verdadero furor entre los fans. Pero no todo van a ser "refritos" este mes. *Valkyria Revolution* se estrena en PS4 para, valga la redundancia, revolucionar totalmente la saga y pasarse a la acción. Además, también celebramos la vuelta de las locas carreras de *Micro Machines*, las serias de *MotoGP 17* o el pilotaje espacial del exigente *Elite Dangerous*. Pero hay mucho más esperándonos para soportar el calor, como *Cars 3*, la tensión y el terror de *Friday the 13th: The Game*...

PS4

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

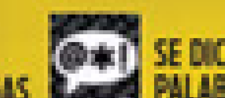
PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



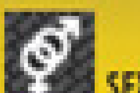




















Género: ROL
Desarrollador: SQUARE ENIX
Editor: KOCH MEDIA
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 44,99 €
Precio Limited Edition: 49,99 €


JUGADORES 1


JUG. ONLINE NO


TEXTOS CASTELLANO


VOCES INGLÉS


BLU-RAY SÍ

RESOLUCIÓN 1080 P


www.finalfantasyxii.com/home/



FF XII The Zodiac Age incluye todas las mejoras de la versión Internacional nipona, con gráficos remasterizados.

LO MEJOR NO SIEMPRE ES LA REMASTERIZACIÓN

Final Fantasy XII The Zodiac Age

Da lo mismo si tu favorito era Tauro, Aries, Géminis o cualquier otro guerrero, pero, viendo este remaster, estos son los mejores caballeros del zodíaco.



Vaan y Ashe son dos de los héroes principales. Ella es la princesa de Dalmasca y él aspira a convertirse en un pirata del cielo.

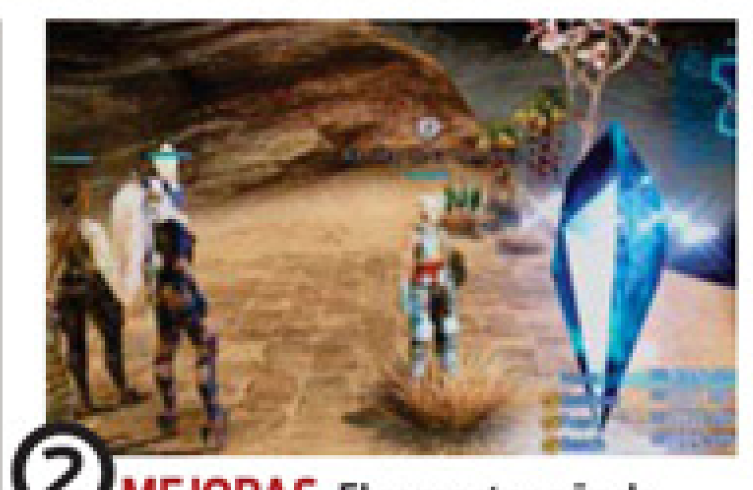
Una de las entregas que más división generó en la historia de la saga *Final Fantasy* fue, sin duda, la duodécima. La lista de cambios, respecto a pasadas entregas, fue bestial: escenarios abiertos, con cámara libre, monstruos que campaban por los mapeados y que podíamos esquivar, ausencia de transiciones entre batallas y exploración, abandono de los turnos, un nuevo sistema de mejoras,... Demasiado para los fans.

Esta versión de PS4 llega con gráficos remasterizados. Se trata, obviamente, de un lavado de cara que da el pego en determinados momentos, pero que, en distancias cortas, evidencia que estemos hablando de un juego de PS2 con 10 años a sus espaldas. Los modelos de los personajes están cuidados, se agradece la banda sonora regrabada o que hayan incorporado trofeos. Mejor aún es que se haya incluido un sistema de guardado automático o que los tiempos de carga se hayan reducido considerablemente. Sin embargo, lo mejor de esta versión no tiene nada que ver con la remasterización. Y es que lo que más nos ha gustado ya estaba incluido en la versión Internacional del juego, que nunca salió de las fronteras niponas. En lugar de tener un sólo tablero de licencias igual para cada héroe (donde desbloqueamos las armas, accesorios y habilidades de nuestros personajes), ahora tenemos 12, asignados a los signos del zodíaco. Cada uno se corresponde con los clásicos trabajos de la saga, como ingeniero, mago negro, caballero, samurái... Podemos desbloquear dos tableros para cada héroe y así especializarlos a nuestro antojo y diferenciarlos de verdad entre sí,

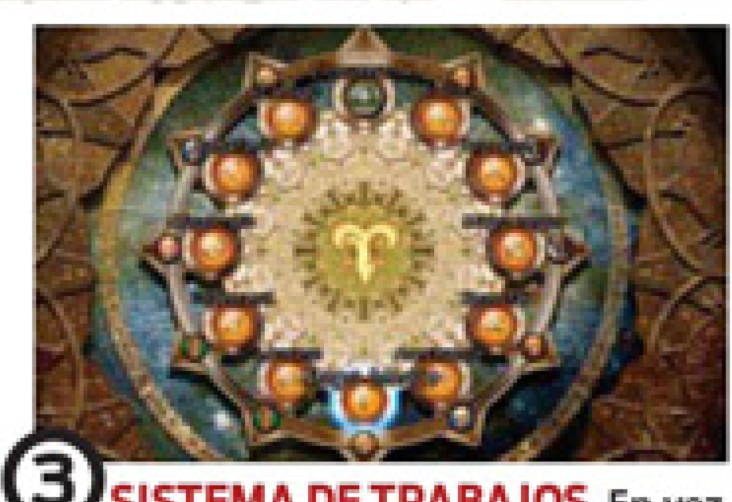
» LA MEJOR VERSIÓN POSIBLE DE UN CLÁSICO DE LA SAGA



1 **GRÁFICOS EN HD.** El remozado técnico incluye nuevos gráficos en alta definición, lo que se nota muchísimo en los modelos de los personajes.



2 **MEJORAS.** El remaster añade guardado automático, aunque aún podemos guardar en cristales, y han reducido mucho los tiempos de carga.



3 **SISTEMA DE TRABAJOS.** En vez de un único tablero para desbloquear habilidades, ahora tenemos 12, con lo que podemos especializar a los héroes.



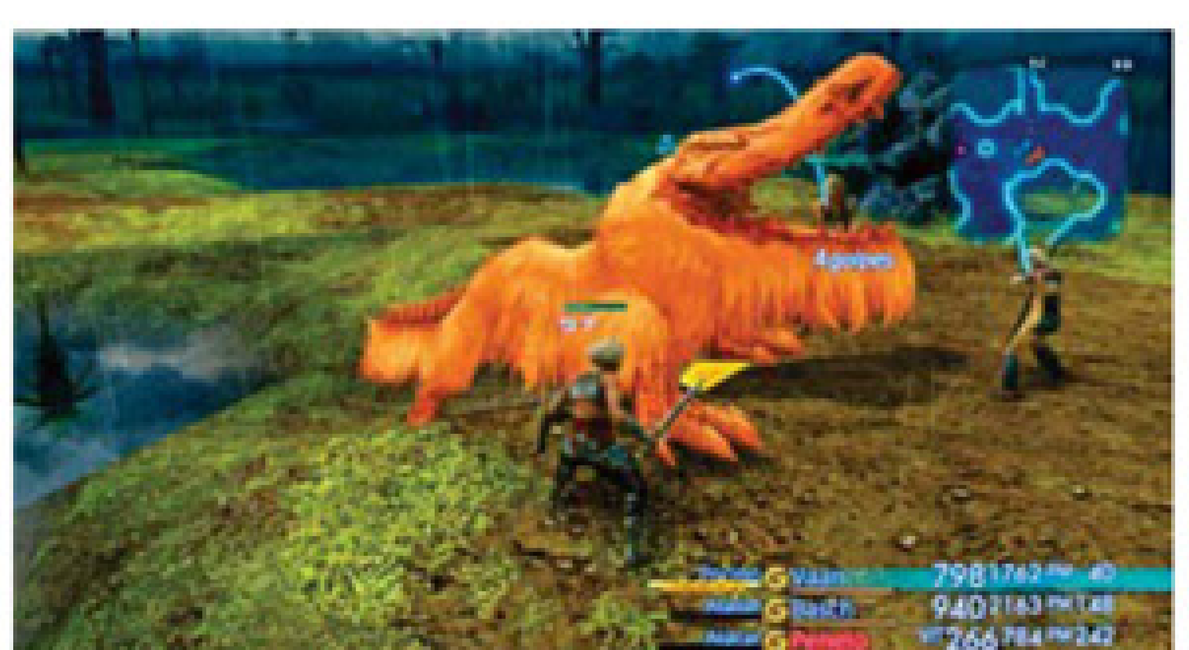
Para utilizar un arma o habilidad debemos cumplir dos requisitos: comprar el objeto u habilidad y desbloquear su uso en el tablero.



Ivalice es el universo del juego, el mismo que pudimos disfrutar en joyas como *Final Fantasy Tactics* o *Vagrant Story*, por ejemplo.



Los combates en tiempo real, aunque hubiera que esperar a que se rellenase un medidor para actuar, fueron un cambio bestial.





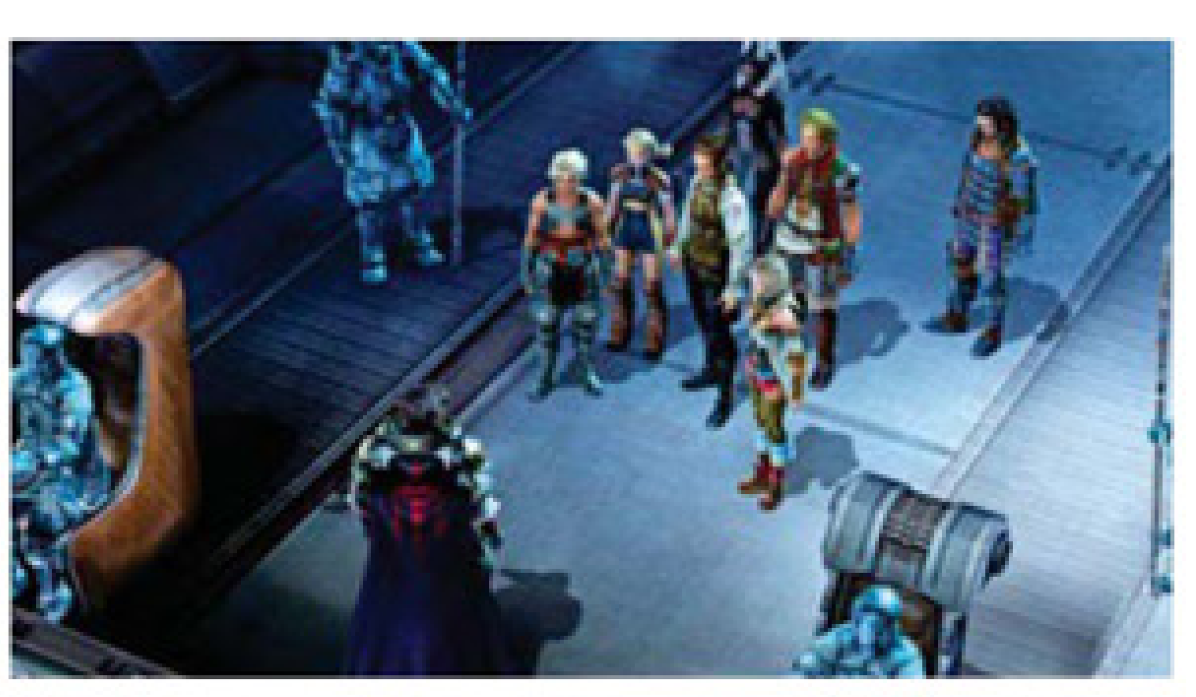
Final Fantasy XII llega a PS4 con mejoras gráficas y técnicas, pero lo mejor son los añadidos jugables.

no como sucedía en la versión original. También hay un modo desafío con 100 niveles en los que debemos sobrevivir a distintas oleadas de monstruos. Además, podemos controlar a los Espers (las invocaciones) y a los aliados que no pertenecen al grupo principal o aumentar la velocidad general del juego para duplicarla o cuadruplicarla, lo que viene de perlas para esos momentos en los que debemos deshacer el camino ya recorrido.

El sistema de Gambit, con el que podemos asignar distintos comportamientos a nuestros personajes, sigue funcionando de maravilla. Nosotros escogemos qué acción queremos que usen los héroes y cuándo. Por ejemplo, que sanen a sus compañeros cuando sólo les quede un 30% de vitalidad, que ataquen al mismo enemigo al que está golpeando el líder y, literalmente, cientos de combinaciones más. De hecho, funciona tan bien que lo más sensato es que todos los personajes actúen de forma automática y nosotros nos limitemos a diseñar los mejores patrones de conducta en el Gambit. Sin embargo, el juego también cuenta con algunos defectos que no han sido subsanados en esta remasterización. Por un lado los escenarios están demasiado vacíos, algo lógico para los mundos abiertos de la época y, sobre todo, el argumento sigue siendo bastante flojo y nunca termina de engancharnos. Además, lo que tuvo de ambicioso en lo jugable, con escenarios abiertos y gráficos de infarto para la época, también supuso recortes en cuanto a minijuegos y variedad de situaciones. Y eso, hoy día, todavía duele más que antaño.



Clásicos de la saga, como los chocobos o los moguris, no podían faltar a la cita. Aquí tenéis al jefe del gremio de cazadores, kupó.



El argumento, en el que dos grandes naciones se enfrentan por el control de unas piedras de poder, no podría ser más insulso.

UNA ENTREGA MUY REVOLUCIONARIA

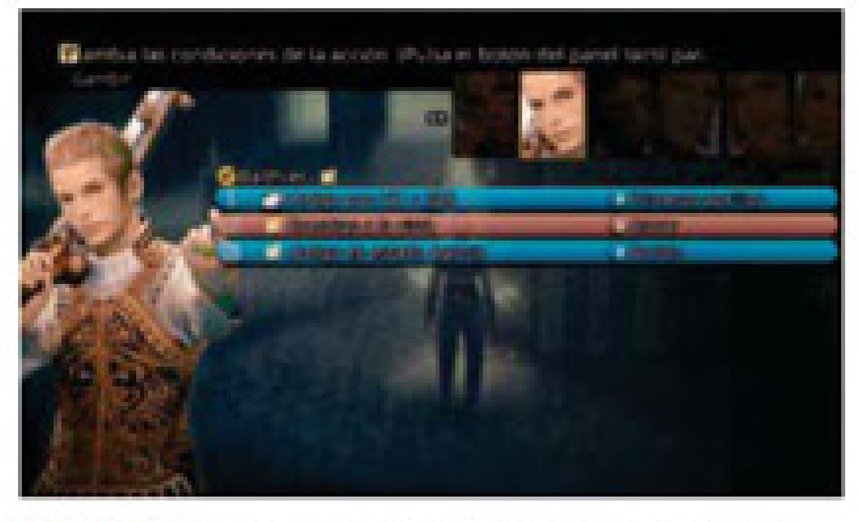
Final Fantasy XII supuso uno de los cambios más radicales que había vivido la saga hasta entonces. De hecho, jugarlo hoy en día recuerda mucho más a lo que hemos podido disfrutar recientemente en *Final Fantasy XV* que a las entregas anteriores o a las aventuras de Lightning en PS3:



MUNDO ABIERTO. Más bien son grandes escenarios abiertos conectados que un mapa a lo *GTA*, pero fue un salto enorme.



SIN BATALLAS ALEATORIAS. Los rivales campan a sus anchas por el escenario, por lo que podemos esquivarlos si queremos.



GAMBIT. Este sistema nos permite elegir qué acciones y bajo qué condiciones queremos que actúe la IA de nuestro grupo.

VALORACIÓN

LO MEJOR
El nuevo sistema de clases/trabajos, los Gambit, el guardado automático y la B.S.O.

LO PEOR
Gráficos añejos, escenarios muy vacíos, poca variedad de situaciones y un argumento flojo.

Te gustará + que...



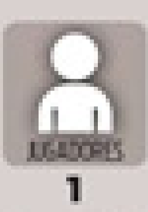
Te gustará − que...



60	**GRÁFICOS** Se agradece el remozado en HD, pero, en general, se ven anticuados.
84	**SONIDO** La banda sonora, regrabada, es genial y las voces están en inglés.
90	**DIVERSIÓN** El sistema de tableros y modificar la IA con los Gambit enganchan.
90	**DURACIÓN** Hacer el 100% lleva más de 100 horas y hay partida+, modo desafío,...
NOTA 88	*FF XII* ya era un juegazo, pero nos ha gustado más por las mejoras de la versión Internacional que por la remasterización en sí.











Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **VICARIOUS VISIONS**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **39,99 €**

JUGADORES: **1**
JUG. ONLINE: **RÁNKINGS**
TEXTOS: **CASTELLANO**
VOCES: **CASTELLANO**
BLU-RAY: **SÍ**
RESOLUCIÓN: **1080 P**


www.crashbandicoot.com/es



Esta trilogía incluye *Crash Bandicoot, Cortex Strikes Back y Warped.* Tres juegazos de PSone pero con un apartado técnico a la altura de PS4.

UN **ICONO** DE PLAYSTATION QUE RESUCITA A LO GRANDE

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Activision hace realidad nuestros deseos y nos ofrece los tres primeros *Crash Bandicoot* con gráficos actuales y la misma jugabilidad de antaño.

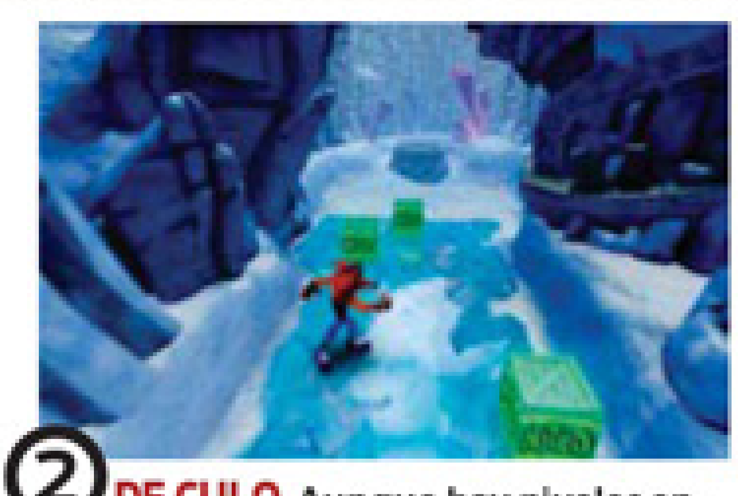
Crash Bandicoot es un personaje icónico para la familia PlayStation. Es cierto que no tiene la entidad ni la transcendencia de Sonic o Mario, pero que levante la mano quien tuvo una PSone y no disfrutó con las andanzas de este anaranjado marsupial. De hecho, si esta "remasterización" existe es, en buen medida, porque los fans del personaje llevaban años pidiéndola, lo que sin duda animó a Activision a encargarles este proyecto a Vicarious Visions, un estudio que no tuvo nada que ver con los originales (obra de Naughty Dog) pero que no es ni mucho menos ajeno al personaje (hicieron *Crash Nitro Kart*, los dos juegos Game Boy Advance protagonizados por Crash...).

Ponemos "remasterización" entre comillas porque no es exactamente una remasterización, ni tampoco un "remake". *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy* es, en palabras de sus creadores, un "remaster plus". No es un "remake", ya que repite la "arquitectura" de los niveles originales. Pero, al mismo tiempo, han creado el apartado gráfico y sonoro de cero. El resultado es justo lo que pedíamos: la jugabilidad y los niveles de antaño, pero con un apartado técnico digno de PS4. Con todo lo que eso conlleva...
Así pues, en *N. Sane Trilogy* encontraremos las tres primeras aventuras de Crash, con estructura y diseño de niveles idénticos al de los juegos originales (lo que incluye objetivos, rutas ocultas y secretos). Los que os hayáis enfrentado a ellos ya sabéis el reto que tenemos delante: una sucesión de variados niveles (en orden prefijado o con una estructura abierta, según el juego), repletos de saltos, enemigos y trampas que deberemos superar saltando y

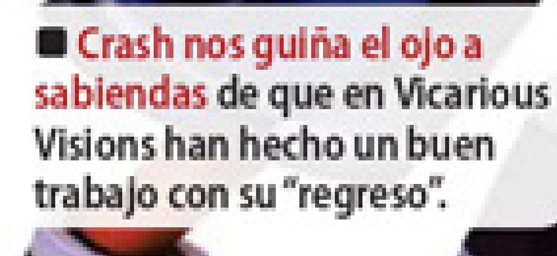
ASÍ SE LAS GASTABA **(Y SE LAS GASTA)** EL BUENO DE CRASH

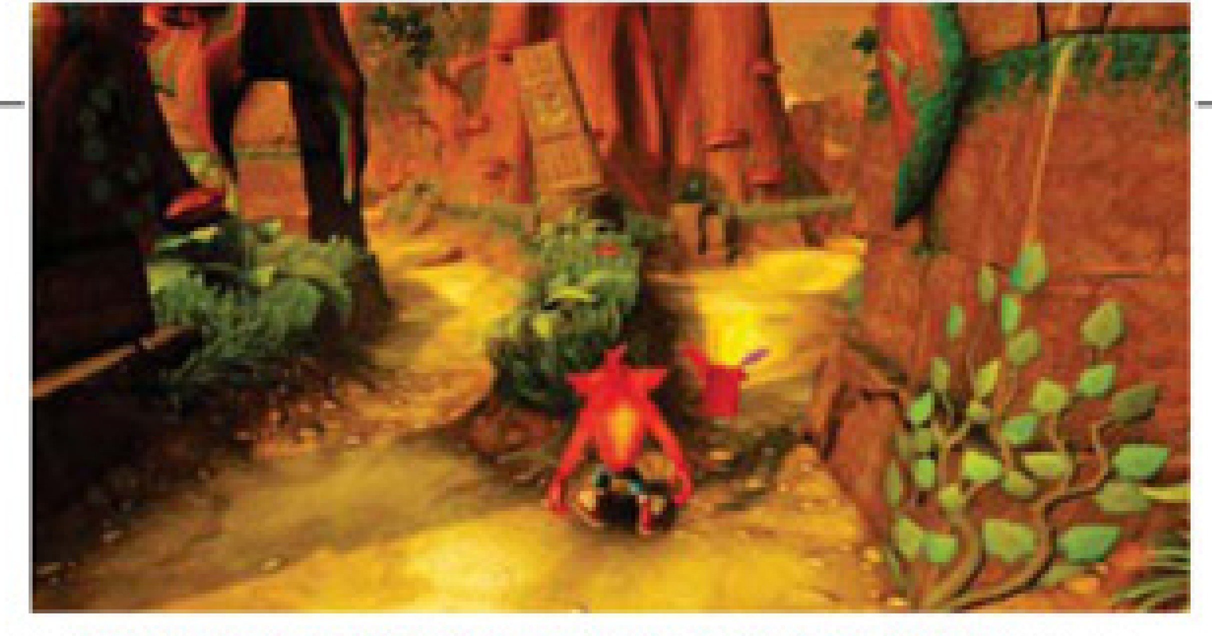


1 UN TOQUE, UNA MUERTE. Si no tienes una máscara Aku-Aku, cualquier caída o "toque" supone tu muerte. Y el control es algo "tosco"...


2 DE CULO. Aunque hay niveles en 2D, en la mayoría el avance es "hacia el fondo". Esta perspectiva es su rasgo distintivo y la causa de muchas muertes.


3 VEHÍCULOS. En ciertos niveles y secciones podremos manejar distintas monturas o vehículos (algunos incluso permiten disparar). Aportan variedad.

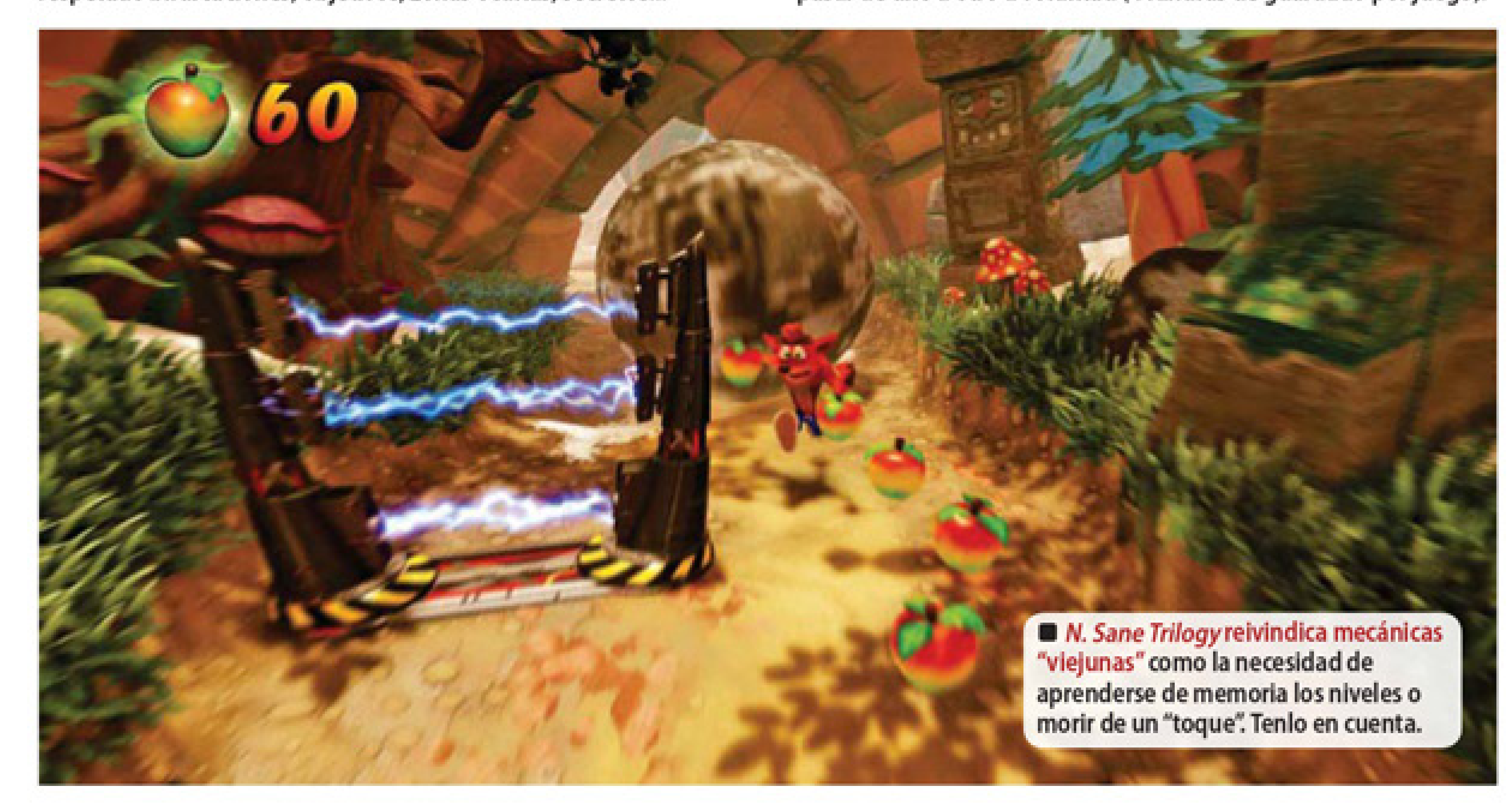

Crash nos guiña el ojo a sabiendas de que en Vicarious Visions han hecho un buen trabajo con su "regreso".



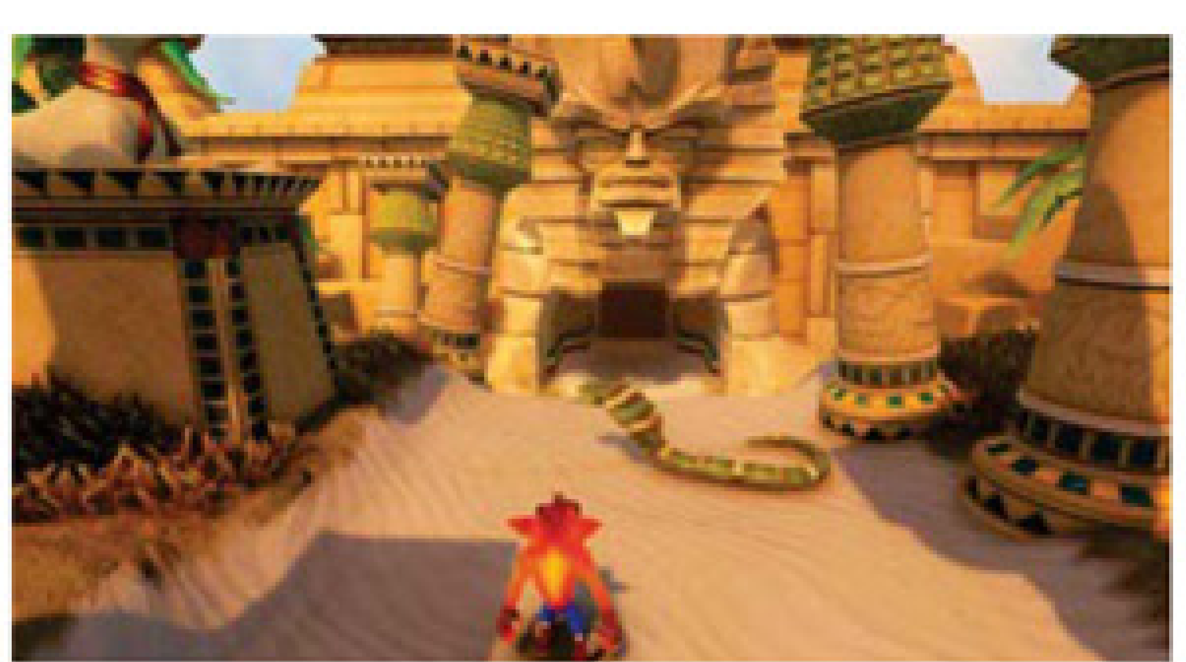
■ Los niveles son idénticos a los de los juegos originales. Se han respetado bifurcaciones, objetivos, zonas ocultas, secretos...

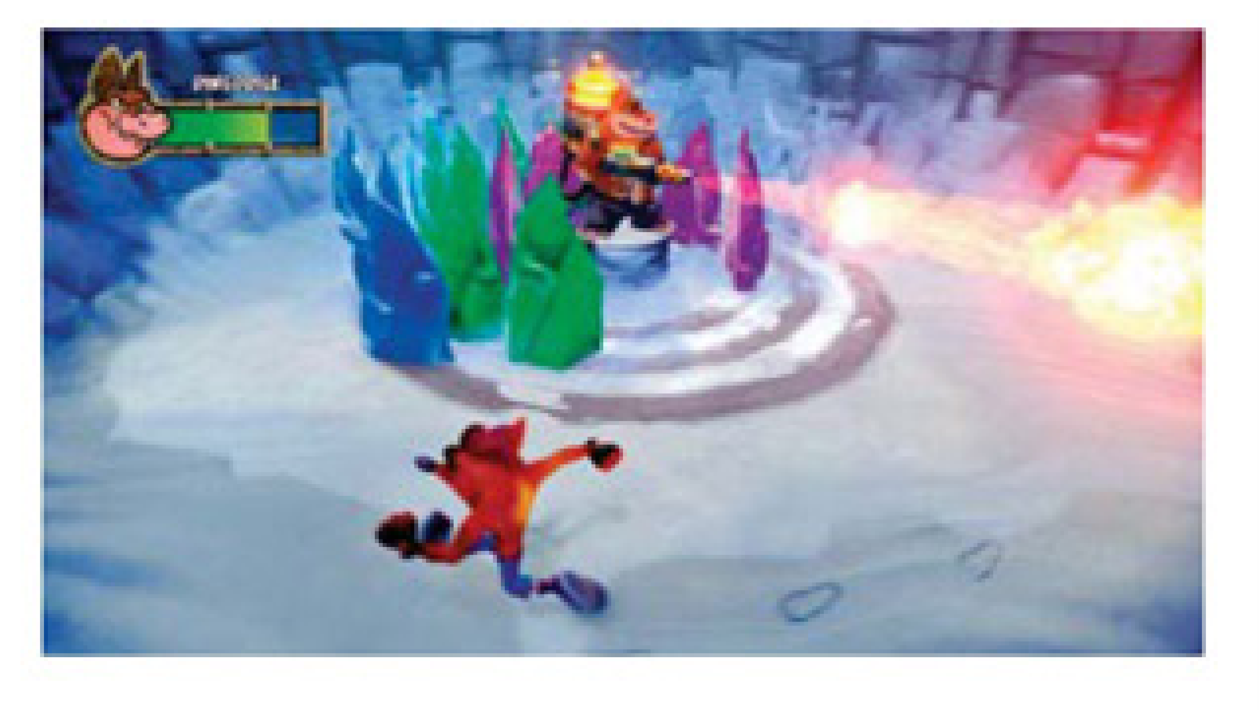


■ Según el juego, elegiremos o no el orden de las fases. Se puede pasar de uno a otro a voluntad (4 ranuras de guardado por juego).



■ *N. Sane Trilogy* reivindica mecánicas "viejunas" como la necesidad de aprenderse de memoria los niveles o morir de un "toque". Tenlo en cuenta.





Como gran ejercicio de nostalgia que es, *N. Sane Trilogy* es respetuoso en lo jugable hasta sus últimas consecuencias.

con el característico ataque circular (a partir de *Crash 2* se introdujeron algunos movimientos más, como deslizarse, agacharse o el ataque en plancha).

Su gran particularidad es que, aparte de secciones y fases con desarrollo 2D clásico, en la mayoría de sus niveles el avance es "hacia el fondo". Una perspectiva que, digámoslo claro, no es la mejor para unos juegos que nos exigen precisión y rapidez en los saltos... Esto ya era un problema en los originales y lo sigue siendo en la actualidad, porque el sistema de control de los "nuevos" nos deja sensaciones cercanas a los de aquellos juegos. Si conoces los originales y sabes a lo que vienes, no te costará mucho adaptarte. Pero si no tienes paciencia o esperas un control más pulido, es posible que esta trilogía te resulte frustrante, sobre todo el primero. En cuanto al apartado técnico, pocas pegas se le pueden poner (si acaso, los tiempos de carga). Las nuevas animaciones de Crash funcionan de fábula, así como las distintas texturas (mención especial al pelaje), efectos de iluminación y sombras, reflejos en el agua, pisadas en arena, barro y nieve, efectos de lluvia y texturas mojadas... Pero siempre manteniendo su identidad. Y lo mismo sucede con el apartado sonoro. Se han compuesto de cero todas las melodías, que ahora suenan más limpias y cuentan con más matices, pero conservando todo su encanto. El nuevo doblaje al castellano es la guinda para una producción pensada para gustar a los fans de los originales. Si es tu caso, y estás dispuesto a volver a jugar con las "reglas" de antaño con todo lo que eso conlleva, lánzate a por él en plancha. ○



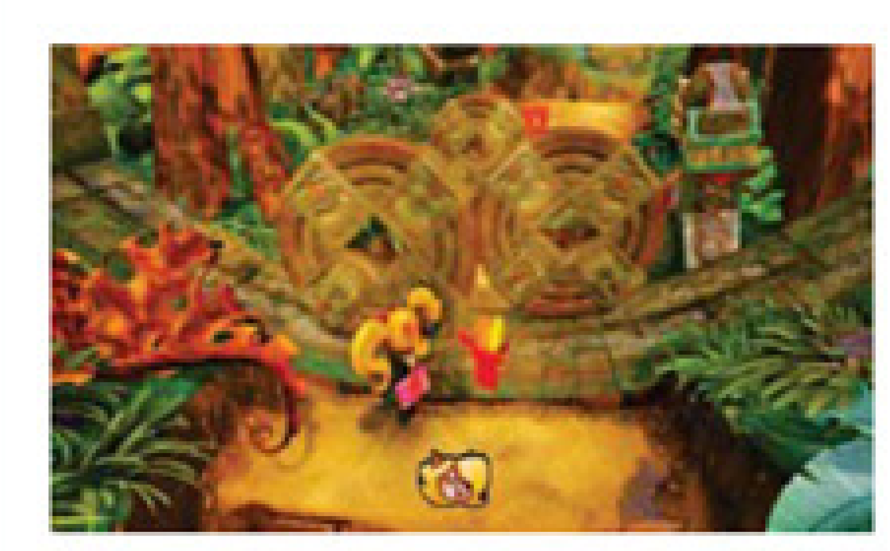
■ Visitaremos junglas, glaciares, playas, templos... Hay fases en la prehistoria, el medievo, el futuro e incluso en la Gran Muralla China.



■ También hay secciones o niveles con desarrollo plataformero "clásico" 2D e incluso en plan "mata-mata" como éste subacuático.

» NOVEDADES PARA UN "REMASTER PLUS"

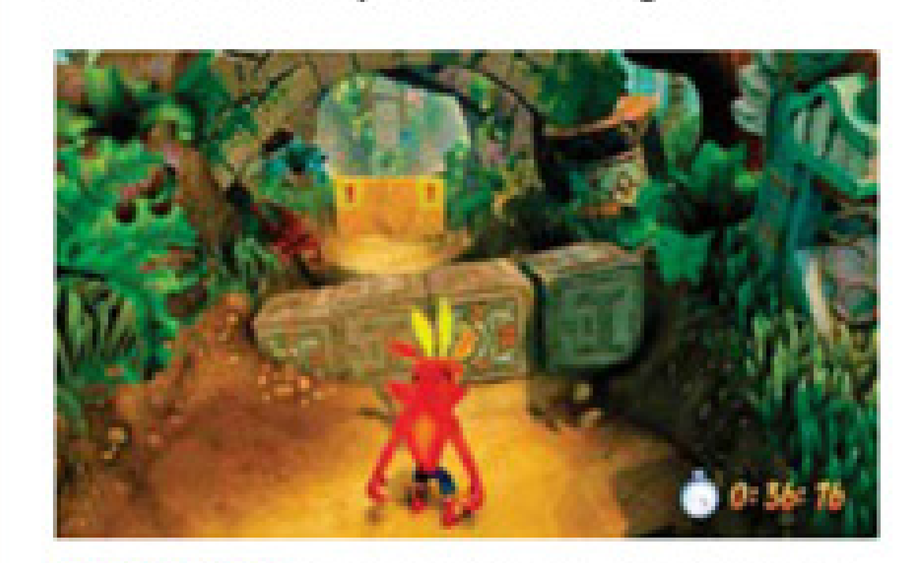
Las novedades más evidentes están en los apartados gráfico y sonoro, totalmente "rehechos" pero respetando al máximo los originales. En cambio, en cuanto a opciones y jugabilidad, se mantienen como antaño, con algunos matices y novedades como poder manejar a Coco en casi todos los niveles.



CON COCO. Podemos manejar a la hermana de Crash también en los dos primeros juegos, salvo en niveles con vehículos y ante jefes.



APARTADO TÉCNICO A LA ALTURA. Sus gráficos, animaciones, melodías y doblaje se han rehecho, respetando los originales.



RANKINGS. Al acabar cada fase podemos jugarla contrarreloj. Ahora hay rankings online para competir por el mejor tiempo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El respeto por las obras originales. Gran apartado técnico. Precio bastante ajustado.

» LO PEOR

Si esperas una jugabilidad y control distintos al de los clásicos, te llevarás un chasco.

Te gustará + que... Te gustará + que...



86	**» GRÁFICOS** Los niveles son idénticos pero todo se ha rehecho. Animaciones de fábula.
85	**» SONIDO** Respetando las originales, se han recompuesto todas las melodías.
80	**» DIVERSIÓN** Ofrece sensaciones muy similares a los primeros. Para bien y para mal...
88	**» DURACIÓN** Completar al 100% los niveles de los tres juegos tiene mucha miga.
NOTA 87	Los tres primeros *Crash* casi como los jugamos en su día pero con apartado técnico actual. Era lo que habíamos pedido, ¿no?




Género: VELOCIDAD
Desarrollador: CODEMASTERS
Editor: CODEMASTERS
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 29,99 €

Jugadores 1-4 · Jug. online 2-12 · Textos CASTELLANO · Voces CASTELLANO · Blu-ray SÍ · Resolución 1080 P

www.micromachinesgame.com



Los coches en miniatura más famosos del mundo llegan a PS4. ¡Y armados hasta los dientes!

CARRERAS **EN MINIATURA** CON SABOR **CLÁSICO**

Micro Machines World Series

Micro Machines regresa con su primer juego para PS4, en un título que introduce elementos de los eSports para darle un nuevo aire a la saga.

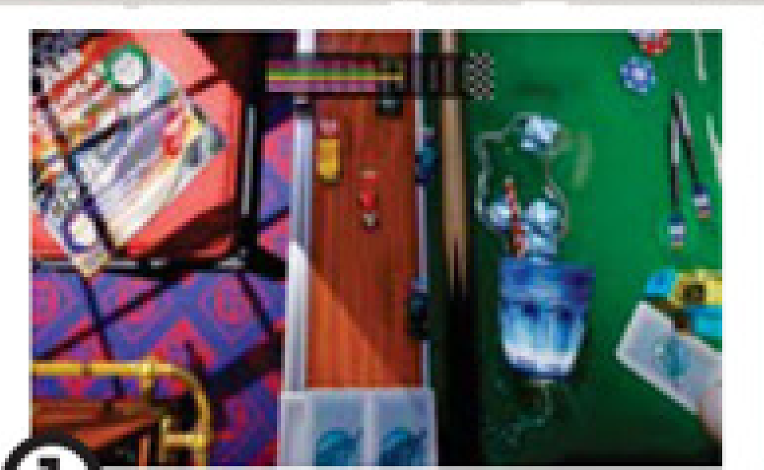
Con *Micro Machines* se da un fenómeno curioso: desde su estreno en 1991 solo se han publicado siete juegos de la saga; pero gracias a su encanto y carisma, da la impresión de que siempre ha estado con nosotros. *Micro Machines World Series* es el estreno de la serie en PS4 y combina esa sensación de nostalgia y familiaridad, con algunos toques de modernidad.

La nueva propuesta de *Micro Machines* se basa sobre todo en el juego online. Podemos jugar contra la IA o con cuatro amigos a pantalla partida, pero el grueso del juego requiere estar conectado. Forma parte del acercamiento a los eSports que busca *World Series*. Tenemos elementos habituales de estos deportes, como ranking de usuarios, "customización" muy variada, garaje donde adquirir elementos (con las monedas obtenidas jugando) y hasta las habituales Cajas de Botín. Un nuevo enfoque para el concepto clásico de la saga: las carreras. *World Series* ofrece campeonatos, carreras clásicas y eliminatorias, con el control típico de la serie: bajo una cámara vertical, los coches en miniatura compiten en circuitos "caseros", como una mesa de cocina, un billar o una tabla Ouija. Los vehículos pueden caer al vacío o toparse con obstáculos, además de usar las armas que podemos recoger durante el trayecto. A las carreras se añade ahora un Modo Batalla, en el que hasta 12 jugadores pueden combatir usando un nutrido arsenal. Unos modos de juego accesibles a todas las edades, pero que no restan dificultad ante conductores más curtidos. *World Series* no es revolucionario, pero tampoco lo pretende y sabe entretener.

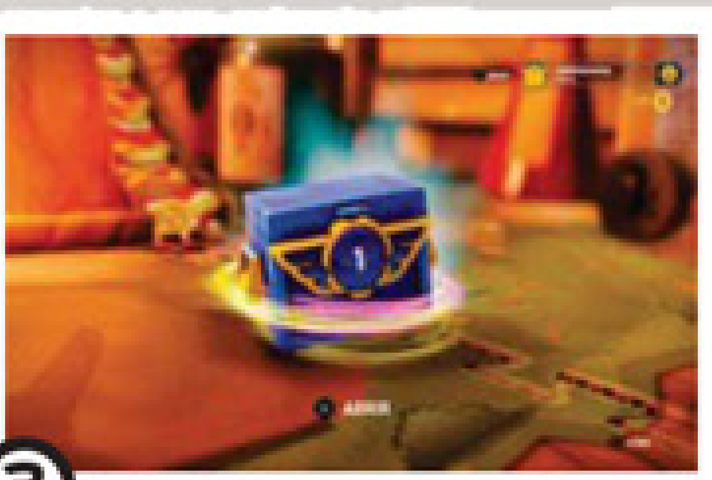

Los escenarios son todo un alarde de creatividad. ¡Fijaos en ese perrete, atento por si cae alguna "chuche"!


Cada vehículo tiene estilo y capacidades propias, y además podemos personalizarlos de muchas maneras.

MEZCLANDO **LO TRADICIONAL** CON LO **MODERNO**


1 **CARRERAS.** Se mantiene la esencia de la saga *Micro Machines*: carreras de coches en miniatura sobre circuitos ambientados en el hogar.


2 **BATALLAS.** En esta modalidad cada coche cuenta con cuatro armas propias, que van desde escopetas hasta ataques vía satélite.


3 **E-SPORTS.** El juego quiere acercarse al estilo de los deportes electrónicos, incluyendo elementos como las Cajas de Botín.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Es tan divertido como anteriores entregas. Los circuitos, variados y muy originales.

LO PEOR
Gráficamente podría dar mucho más de sí. Sólo tiene 12 vehículos. Es un pelín "añejo".

73	**GRÁFICOS** Vistosos y coloridos, aunque se les podría exigir mucho más.
72	**SONIDO** Melodías correctas y voces en castellano, todas muy motivadas.
79	**DIVERSIÓN** Los "piques" entre amigos siguen siendo igual de divertidos.
80	**DURACIÓN** Un modo online muy "completito" y mucho contenido que desbloquear.
NOTA 75	El nuevo *Micro Machines* no cuaja del todo en su modernización, pero mantiene la diversión clásica de la saga.





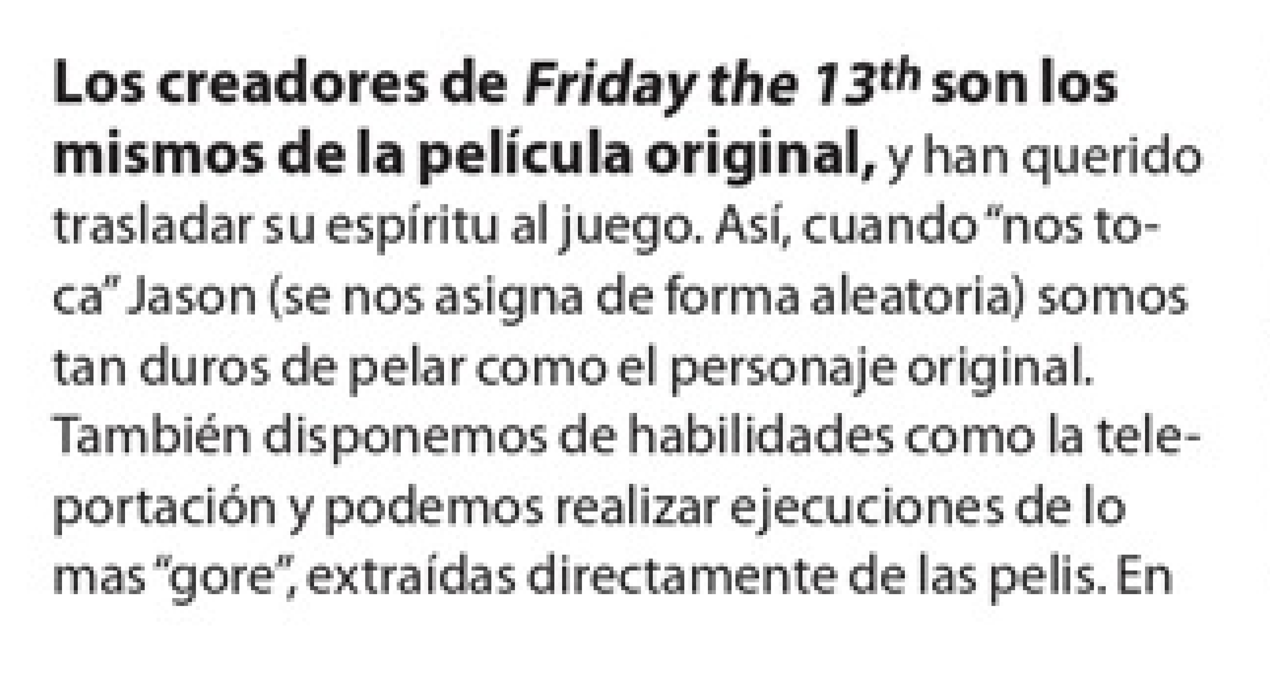
■ **Jason Vorhees ha vuelto para practicar su deporte favorito:** la caza y ejecución de jovenzuelos. La clave aquí es que podemos ser Jason o sus víctimas y no existe la opción de jugar en solitario, sólo online.

ESTE **VIERNES 13**... ¡CÓMO ME **ESTREMECE**!

Friday The 13th The Game

Durante casi cuatro décadas, Jason Vorhees nos ha aterrorizado en la gran pantalla. Pero ¿consigue asustarnos también en PS4?

Ah, el verano. Vacaciones, campamentos, algo de ligoteo, baños a la luz de la luna... y un maníaco de ultratumba con máscara de hockey, dispuesto a trincharnos como a un pavo. Esa es la premisa fundamental de la saga de cine "Viernes 13", la misma que en este título para PS4: ser Jason y acabar con los campistas, o bien unirnos a los monitores para escapar con vida.



Los creadores de *Friday the 13th* son los mismos de la película original, y han querido trasladar su espíritu al juego. Así, cuando "nos toca" Jason (se nos asigna de forma aleatoria) somos tan duros de pelar como el personaje original. También disponemos de habilidades como la teleportación y podemos realizar ejecuciones de lo mas "gore", extraídas directamente de las pelis. En cambio, si jugamos en el papel de campistas, el juego se transforma en una aventura de supervivencia. Tenemos que llamar a la policía, pedir refuerzos, escondernos, retrasar a Jason con trampas y armas... Y todo, sin sucumbir al terror.

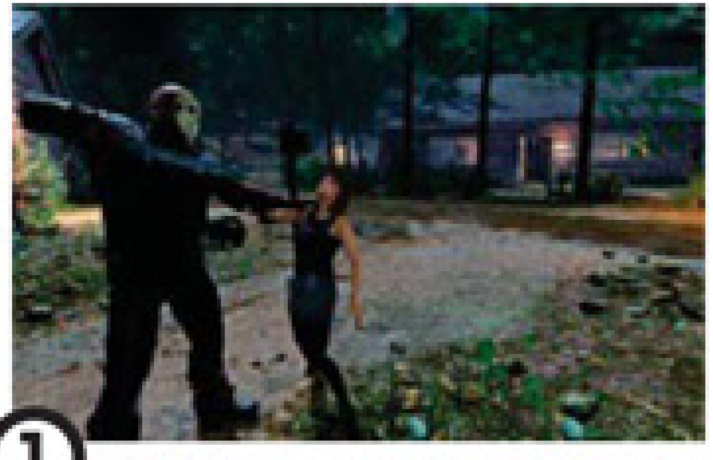
Estos son los dos únicos modos de juego en *Friday the 13th*... por ahora, ya que sus responsables han prometido un Modo Historia y DLC adicional. Ambos modos son divertidos jugando en grupo, aunque la balanza siempre se inclina a favor de Jason: es una gozada echar una puerta abajo y escuchar por el chat de voz los gritos de terror del resto de jugadores. Por eso es una lástima que el juego no esté más "pulido": su ambientación es perfecta, pero tiene muchos fallitos y los modelos de los monitores son muy pobretones. Esperemos que la cosa mejore con el paso de los meses.



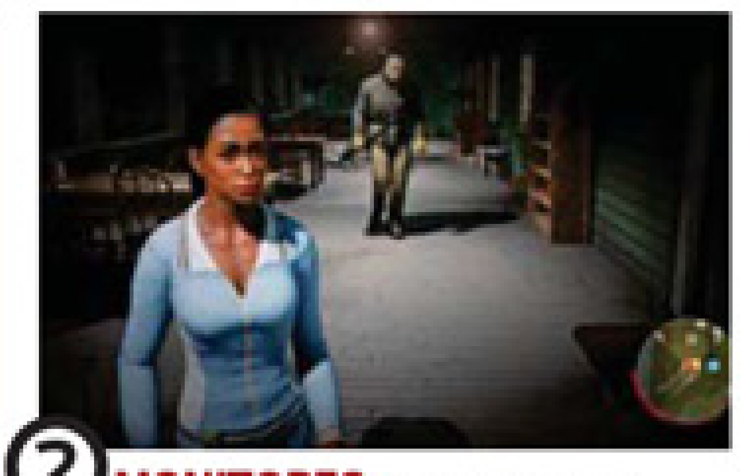
■ **Si encontramos gasolina,** una batería, las llaves y reparamos el coche, podemos usarlo para escapar.

■ **Jason tiene poderes** como la teleportación, o un sexto sentido que le señala dónde se esconden los monitores.

» MATAR O ESCAPAR, TÚ DECIDES



① **JASON.** Disponemos de varias habilidades para rastrear y encontrar a los monitores. Recibimos más puntos si las ejecuciones son espectaculares.



② **MONITORES.** Sólo podemos retrasar a Jason, nunca derrotarlo. Ganamos al huir del campamento o si permanecemos con vida hasta el final.



③ **EXPERIENCIA.** Tras cada partida recibimos puntos de experiencia, canjeables por nuevos modelos de Jason, monitores, ejecuciones...

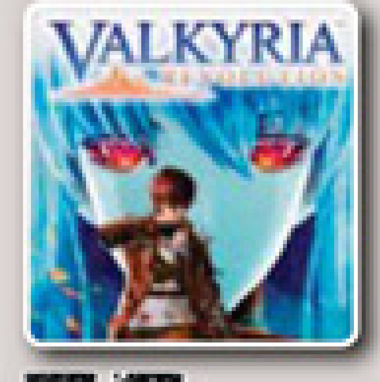
VALORACION

» LO MEJOR
Jugar como los monitores está bien, pero como Jason es genial. Su gran ambientación.

» LO PEOR
Algunos modelos dan pena. Fallos técnicos y de servidores. Contenido muy escaso.

60	**» GRÁFICOS** El Unreal Engine 4 da para mucho más. Los monitores son "cacafuti".
79	**» SONIDO** Música dinámica del compositor original y buenas voces (en inglés).
81	**» DIVERSIÓN** Con un grupo numeroso os esperan grandes momentos de terror y risas.
50	**» DURACIÓN** De momento sólo tiene dos modos de juego, a la larga repetitivos.
NOTA 68	Cuando funciona, *Friday the 13th* es muy divertido; pero la falta de contenidos y su "cutrez" técnica le suponen un lastre.





16

Género:
ROL DE ACCIÓN
Desarrollador:
SEGA
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €







JUGADORES: **1**
JUG. ONLINE: **NO**
TEXTOS: **INGLÉS**
VOCES: **INGLÉS/JAP**
BLU-RAY: **SÍ**
RESOLUCIÓN: **1080 P**



http://valkyria.sega.com/



Valkyria Revolution aparca la estrategia y se centra en la acción, aunque con algunos toques tácticos.

LA **REVOLUCIÓN** NO SIEMPRE ES PARA MEJOR

Valkyria Revolution

La cabalgata de las valquirias pierde parte de su encanto al abandonar la estrategia de tiempos pasados y abrazar la acción que se lleva hoy en día.

La saga *Valkyria Chronicles* da un giro de 180 grados con este spin off que apuesta descaradamente por la acción y deja a un lado buena parte de los elementos estratégicos de antaño. La trama nos sitúa en una versión paralela de la revolución industrial europea, en lugar de la Segunda Guerra Mundial alternativa de juegos anteriores, y la ragnita, un mineral, sigue siendo el motor de todas las disputas y el material que otorga poderes mágicos a nuestros protagonistas.

El argumento es uno de los puntos fuertes, con la nación de Jutland enfrentada al malvado imperio de Ruz. Sin embargo, nada es blanco o negro y nuestro héroe, conocido como uno de los cinco traidores años después de los hechos que vemos en el juego, parece haber iniciado la guerra con la venganza personal como única motivación. En lo jugable, como decíamos, queda poco rastro de la estrategia por turnos de pasadas entregas. Es cierto que podemos pausar en cualquier momento para escoger la acción de cada uno de los cuatro personajes que controlamos en cada misión, pero la mayor parte del tiempo jugaremos como cualquier otro juego de acción. De hecho, el desarrollo de las misiones se parece, más de lo que se aprecia en un primer momento, a clásicos Musou como la saga *Dynasty Warriors*. Nuestros héroes, eso sí, cuentan con un buen número de habilidades, con un tablero de mejoras similar al de *Final Fantasy X* y con la posibilidad de modificar su comportamiento con decenas de opciones cuando los controla la IA. Todo eso, junto a la posibilidad de abrir el menú de acciones cuando queramos para esco-

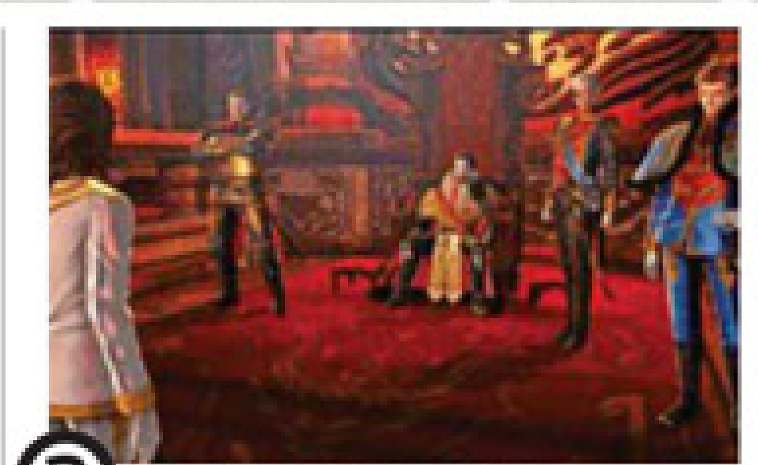


Amleth y Ophelia son los héroes principales. Él busca venganza contra el Imperio y ella devolver la libertad a su oprimido pueblo.

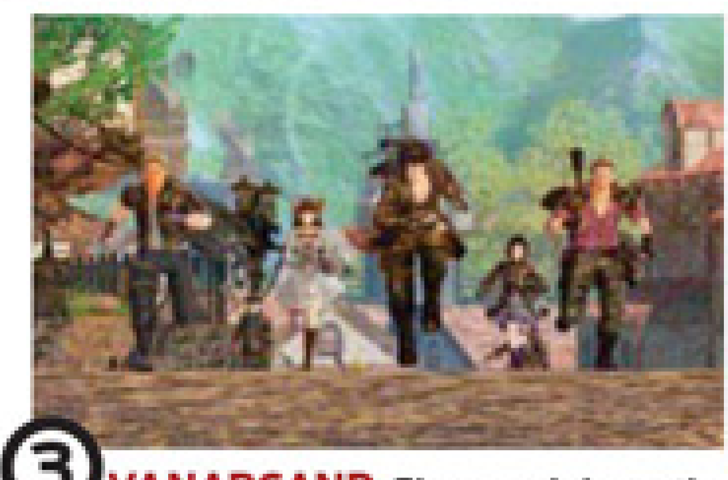
LOS PROTAGONISTAS DE LA **GUERRA DE LIBERACIÓN**



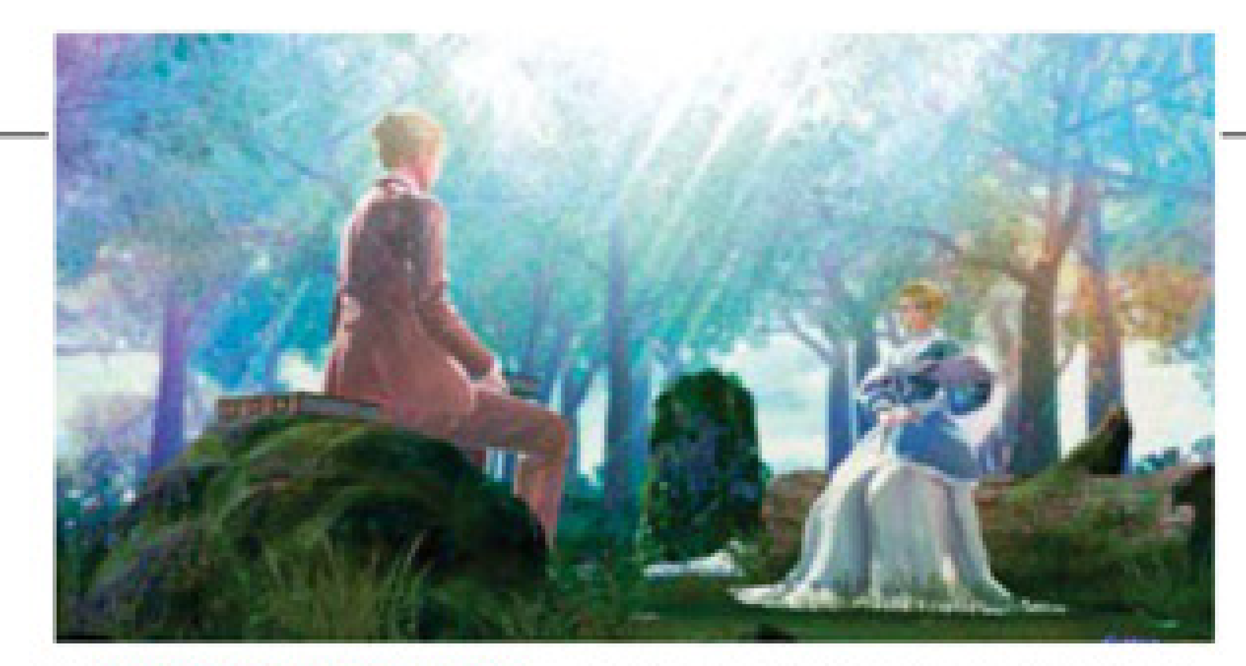
1 **LOS TRAIDORES.** Estos cinco personajes organizan la guerra para vengarse del emperador por una jugarreta que les hizo en el pasado.



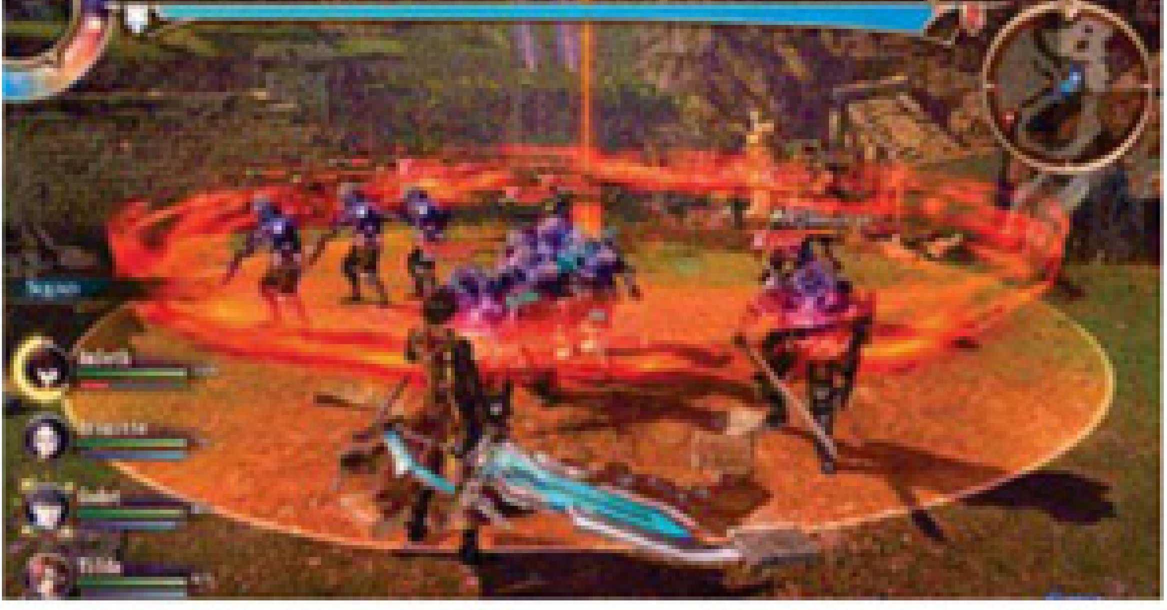
2 **EL IMPERIO DE RUZ.** El malvado emperador y sus generales gobiernan con puño de hierro la mayor parte del continente semi-ficticio de Europa.



3 **VANARGAND.** El escuadrón anti valquirias lucha para devolver la libertad al pueblo de Jutland y el resto de países invadidos por el Imperio Ruz.



■ La historia nos la cuentan, años después de los acontecimientos que jugamos, un avezado alumno de historia y su sabia profesora.



■ La cantidad de habilidades de las que disponen nuestros héroes es la auténtica salsa de los combates y lo que aporta variedad.



■ Brunhilde es la valquiria que aparece en las batallas para complicarnos la vida. Sus creadores se han pasado con el tamaño de los pechos, ¿verdad?

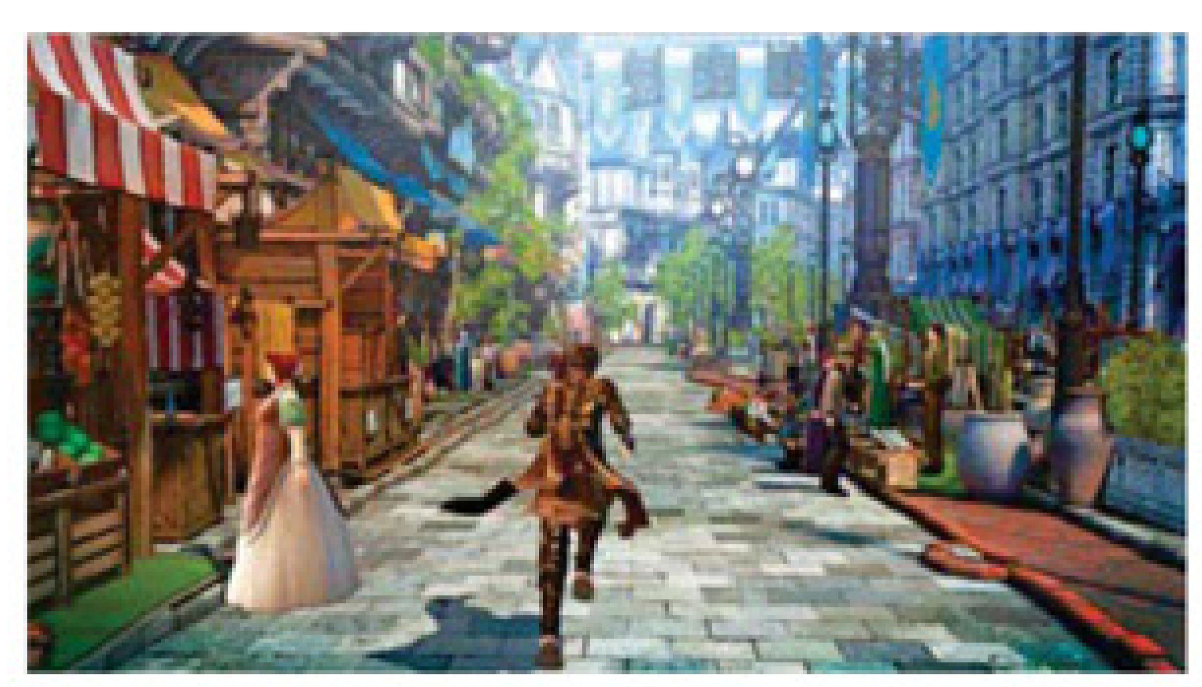




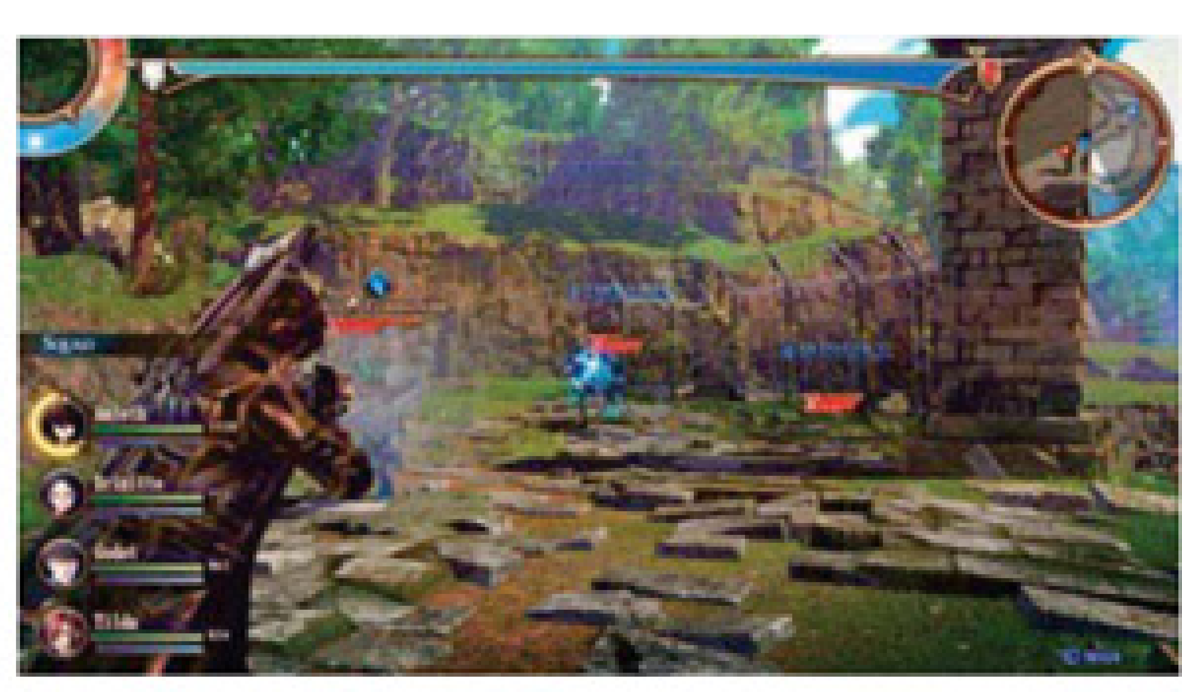
Este "spin off" enfocado a la acción cuenta con ideas interesantes, pero el desarrollo es demasiado repetitivo.

ger nuestra siguiente acción, hace que tenga un componente mucho más rolero, y hasta táctico si nos lo proponemos con paciencia, que la saga de acción de samuráis de Koei. También ayuda el hecho de que los combates en tiempo real no sean puros, ya que debemos esperar a que se rellene la típica barra para poder ejecutar una acción.

Los problemas llegan con la repetición, tanto del estilo de las misiones (básicamente capturar bases enemigas la mayoría de las veces), como de los escenarios (tan sólo un puñado de niveles muy vacíos y poco inspirados en su diseño). Las misiones de la historia se hacen entretenidas, pero el juego nos obliga a subir de nivel en anodinas y repetitivas misiones secundarias de un modo totalmente abusivo. Hubiera sido mucho mejor el juego durase 10 horas en lugar de esta absurda repetición de misiones machaconas que lo alargan artificialmente hasta las 30 horas. La muerte permanente de nuestros héroes debería aportar tensión, pero la realidad es que nunca nos ha sucedido. No es que sea muy fácil, es que generalmente mueren todos los personajes, no sólo uno. El apartado gráfico, realmente obsoleto en todas sus manifestaciones y una cámara algo loca, tampoco ayudan, pero no todo es malo en este spin off. La banda sonora nos ha encantado, con temas orquestales que le sientan de lujo, los combates son variados (hasta que nos obligan a repetir misiones) y la historia engancha bastante, aunque las numerosas escenas cinemáticas y el típico ritmo lento japonés puede echar atrás a algunos jugadores.



■ En la capital de Jutland podemos visitar algunas tiendas para comprar materiales, magias, equipaciones,... por un módico precio.



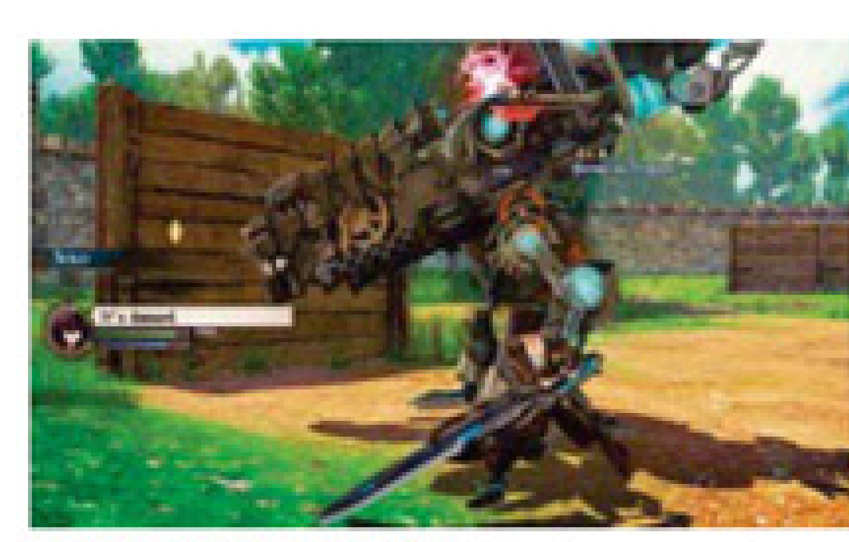
■ Cada héroe tiene su arma de filo, pero también vamos equipados con armas de fuego, como rifles, ametralladoras, lanzacohetes,...

» UN SISTEMA DE COMBATES HÍBRIDO

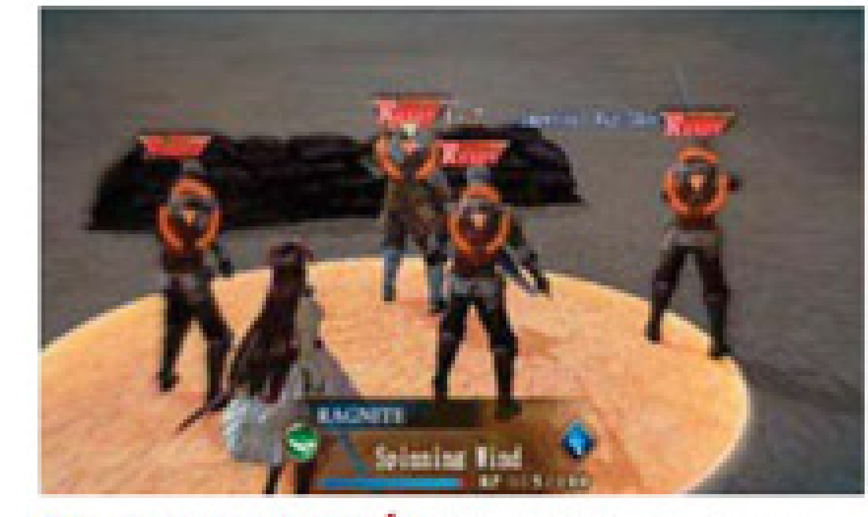
Este spin off de la saga *Valkyria Chronicles* apuesta por la acción directa en lugar de los combates por turnos y el carácter estratégico de las batallas de pasadas entregas. Los combates se parecen a los de un Musou como *Dynasty Warriors*, pero también cuenta con detalles tácticos y diferenciadores:



LIBERTAD DE MOVIMIENTOS. Manejamos a nuestro héroe de forma totalmente libre, como en cualquier otro juego de acción.



MEDIDOR DE ACCIÓN. Eso sí, por mucho que nos arrimemos a un enemigo sólo atacaremos al rellenarse un medidor.



PAUSAR LA ACCIÓN. En todo momento podemos pausar el juego y escoger la siguiente habilidad a utilizar y su ubicación.

VALORACIÓN

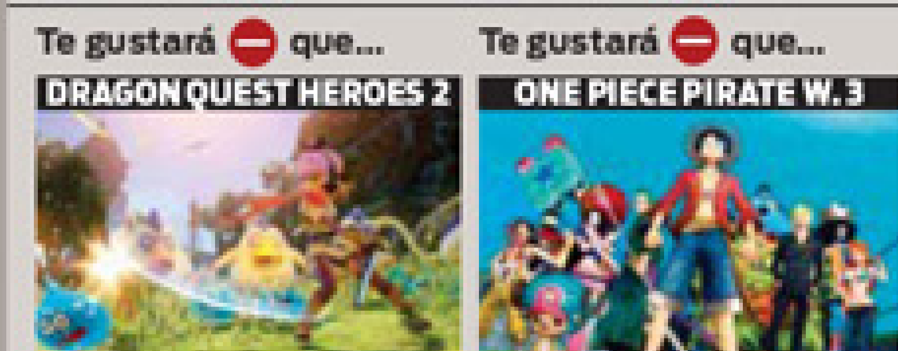
» LO MEJOR

La banda sonora, la variedad de habilidades de nuestros héroes y una trama que atrapa.

» LO PEOR

Misiones y escenarios se repiten demasiado. El apartado técnico. Diseño de niveles pobre.

Te gustará ⊖ que... DRAGON QUEST HEROES 2



Te gustará ⊖ que... ONE PIECE PIRATE W.3



60	**» GRÁFICOS** Decir que son de PS3 sería un elogio. Que salga también en Vita se nota.
85	**» SONIDO** La banda sonora es memorable. Pega con la acción y resulta épica.
70	**» DIVERSIÓN** Todo va sobre ruedas hasta que nos obligan a repetir lo mismo sin parar.
80	**» DURACIÓN** Entre la historia y el necesario grindeo podemos superar las 30 horas.
NOTA 72	La apuesta por la acción directa funciona en las primeras horas de juego, pero luego se vuelve excesivamente repetitivo.





Género: **SIMULADOR**
Desarrollador: **FRONTIER**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio Deluxe Ed.: **49,99€**
Precio: **24,99€**

Jugadores: **1** · Jug. online: **MMO**
Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**
Blu-ray: **SÍ** · Resolución: **1080 P**

www.elitedangerous.com



DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

La Vía Láctea a escala 1:1 nos espera en este MMO, que ofrece una libertad total de exploración.

HACIA LOS CONFINES **DEL UNIVERSO** INEXPLORADO

Elite Dangerous

La exploración espacial alcanza a un nuevo límite gracias a este simulador, que ofrece una experiencia galáctica sin parangón en su género.

El ser humano siempre ha sentido una fuerte atracción por la inmensidad del espacio exterior. Desde las meras observaciones del cielo en tiempos inmemoriales, al primer viaje espacial tripulado de Yuri Gagarin, la humanidad nunca ha dejado de mirar hacia arriba en busca de respuestas; de nuevos horizontes que explorar. Esa atracción por lo desconocido se explota, como nunca habíamos visto antes en videojuego, en *Elite Dangeorus*, que tras su estreno en PC a finales de 2014, llega ahora a PS4 con una edición Deluxe que aúna todo su contenido adicional lanzado hasta el momento (aunque en PS Store también está disponible la básica). Por no marearos con las cifras, sabed que en este título multijugador masivo se ha recreado nuestra Vía Láctea, o lo que es lo mismo, unos 150.000 sistemas solares y más de 400.000 millones de cuerpos celestes. Y lo mejor de todo es que, desde el minuto 1, podemos explorar la galaxia sin ningún tipo de restricción, pero... ¿con qué fin?

La libertad absoluta marca un desarrollo en el que, al principio, solo contamos con una nave bastante limitada (para tratarse del año 3300) y 1000 créditos en el bolsillo. A partir de ahí, nosotros, y solo nosotros, debemos decidir cuál será nuestra aportación personal a un universo dividido en tres facciones dominantes. ¿Trataremos de no meternos en líos políticos y dedicarnos a mercadear para hacernos ricos y comprar mejores naves? ¿Optaremos por el dinero fácil y nos convertiremos en piratas espaciales? ¿Nos podrá nuestra vena patriótica y tomaremos partido en

30 naves distintas podemos llegar a pilotar en el juego. Cada una está enfocada a un propósito.

SUPERA EL CURSO DE PILOTO FUTURISTA

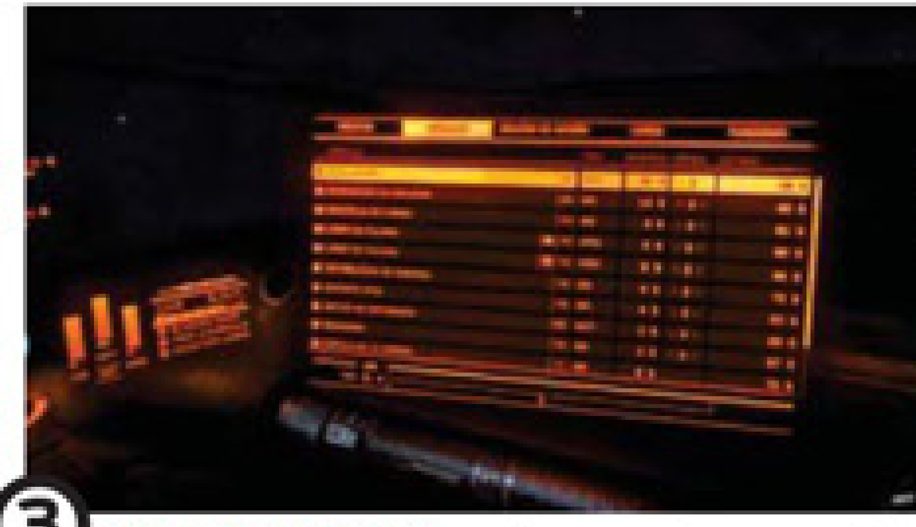
Dominar todos los sistemas de la nave inicial es nuestro primer gran objetivo en el juego. Lograrlo no es tarea fácil, y debemos centrar todos los esfuerzos en memorizar las opciones de los tres paneles principales. Así funcionan:



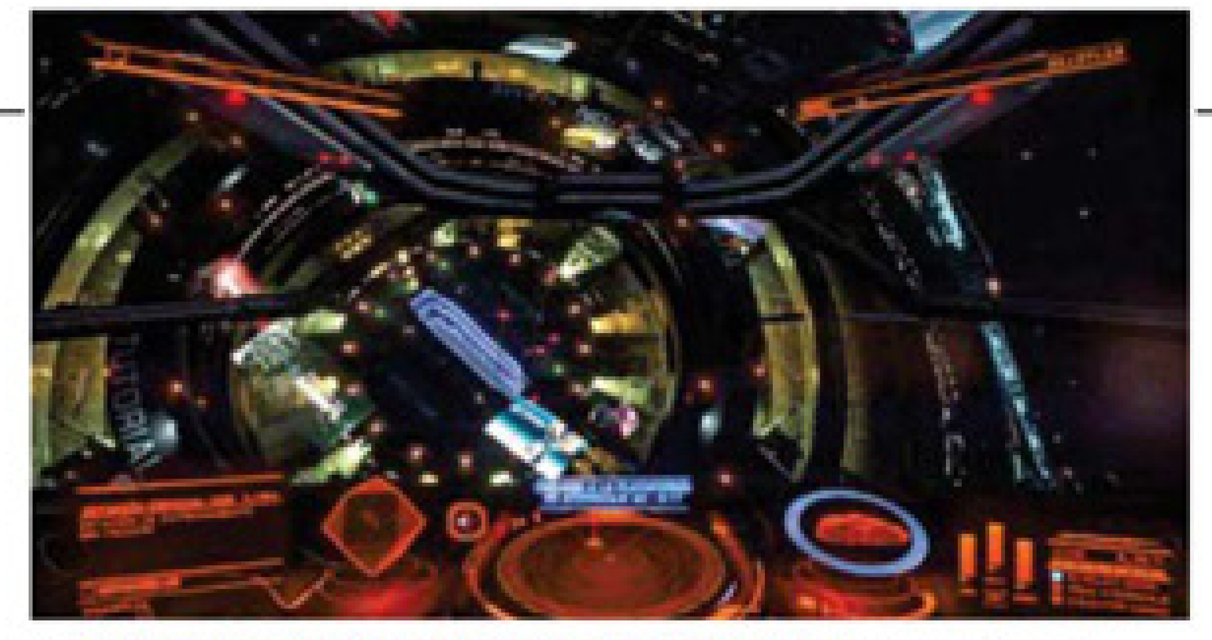
1 **EN EL IZQUIERDO** encontramos el sistema de navegación, indispensable para trazar rutas y obtener información ampliada de cada zona.



2 **EN EL CENTRAL** gestionamos los controles principales, como la velocidad, el despliegue del tren de aterrizaje o el estado del escudo.



3 **EN EL DERECHO** accedemos a las armas, al inventario y a las modificaciones que hemos realizado a nuestra nave.



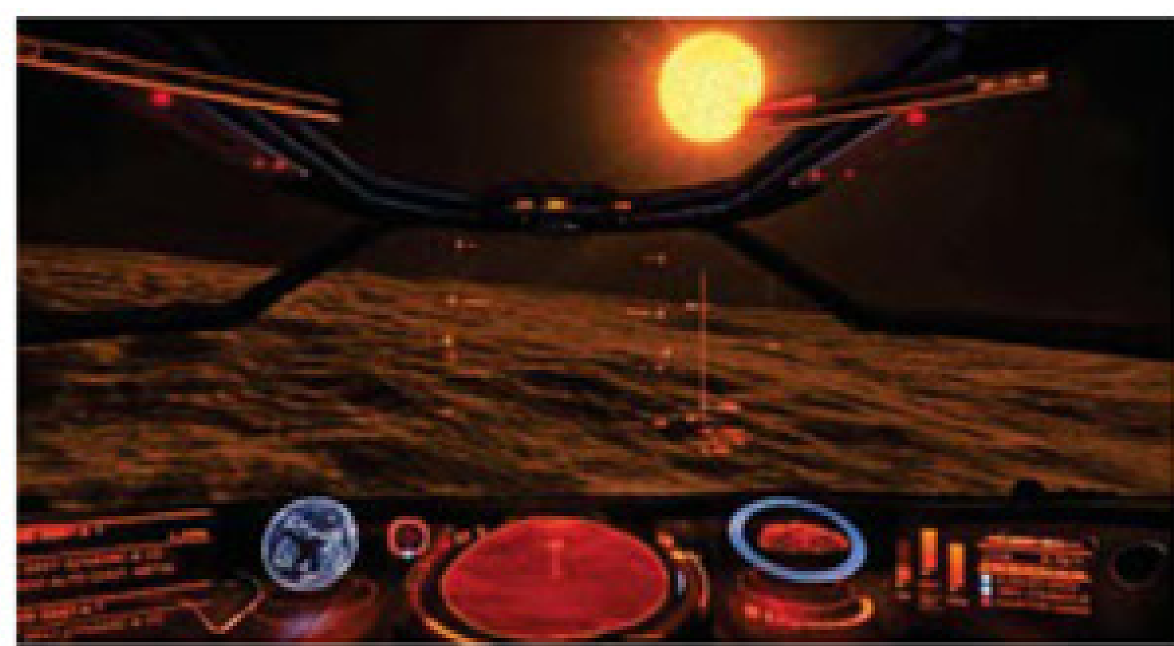
Solicitar permiso para entrar en las estaciones espaciales es fundamental. Si no lo hacemos, nos atacarán sin miramientos.



El aterrizaje es una de las maniobras más complicadas de todo el juego. Dominarlo del todo requiere de mucha práctica.



Aunque básicamente viajamos por el espacio, explorar algunos planetas con un robot terrestre es indispensable para superar ciertas misiones.





Recorrer la Vía Láctea sin limitaciones es el principal atractivo de un simulador realmente abrumador.

una de las tres facciones? Todo eso, y mucho más, lo debemos decidir y gestionar sobre la marcha, ya que se trata de un universo "vivo" y cambiante, y en el que el resto de jugadores también participan.

Esta apabullante inmensidad se traduce en un estilo de juego muy exigente, y en el que superar los extensos tutoriales, en los que nos enseñan desde el complejo manejo de la nave, hasta los sistemas de navegación, pasando por las nociones básicas de combate o el sistema político de las facciones, es algo totalmente indispensable. Y aún tras haberlos superado, preparaos para pasar muchas horas un tanto "perdidos" en el espacio. Y es que dominar todas las posibilidades, variantes y acciones a realizar, como la utilidad de las distintas velocidades de la nave, el aprovechamiento de la fuerza gravitacional para encarar los aterrizajes en ciertos planetas, o la recolección y mercadeo de materiales, es algo que requiere de muchas dedicación y de grandes dosis de paciencia por parte del jugador. Dicho de forma clara: si buscáis aquí un juego de acción espacial con ritmo frenético, mejor dejad pasar esta nave de largo. En cambio, si siempre habéis querido saber qué sentiríais al explorar los confines de la galaxia, paladeando con calma cada pequeño descubrimiento, interactuando con otros exploradores espaciales y labrándoos un nombre que se recuerde durante siglos (para bien o para mal) en infinidad de sistemas planetarios, *Elite Dangerous* es capaz de ofrecer la experiencia definitiva a los que sueñan con, algún día, convertirse en los Yuri Gagarin del Siglo XXI.



Extraer mineral y transportarlo es una buena forma de conseguir créditos, ya que después podemos comerciar con él.



El modo foto nos permite parar la acción en cualquier momento y jugar con la cámara para obtener espectaculares imágenes.

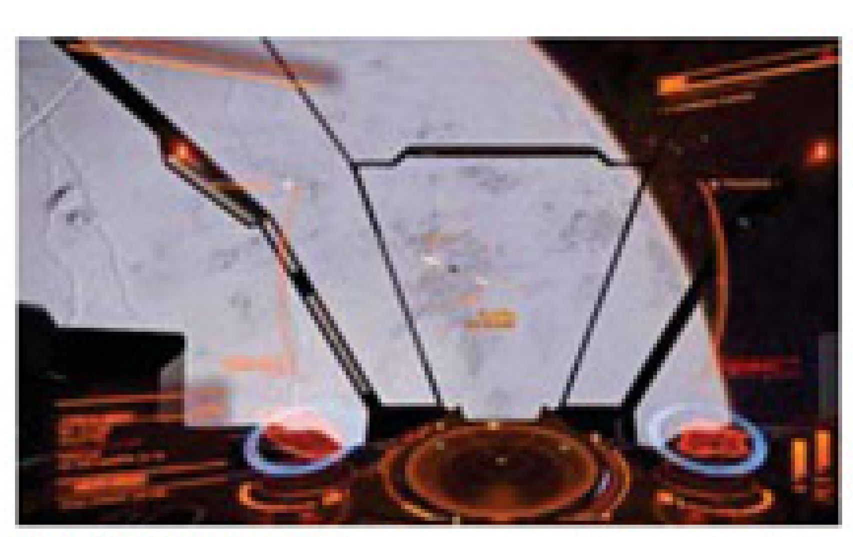
Multijugador sólo con PlayStation.Plus

UN DÍA CUALQUIERA EN EL ESPACIO

Resumir todas las posibilidades que ofrece el juego es algo casi imposible. Para que os hagáis una idea, aquí os contamos algunas de las situaciones que podemos encontrar mientras deambulamos a nuestro aire por la Vía Láctea. Y recordad que al jugar online ¡todo puede cambiar en segundos!



LAS MISIONES se obtienen en ciertas zonas: las hay de contrabando, de minería, de asesinato... ¡Elegid sólo las que queráis!



LOS COMBATES no son muy frecuentes (a no ser que los busquemos), pero nos pueden salpicar en cualquier momento.



EL REPOSTAJE de combustible se puede realizar en estaciones (pagando) o absorbiendo energía de ciertas estrellas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La inmensidad de su universo y la ingente cantidad de posibilidades disponibles.

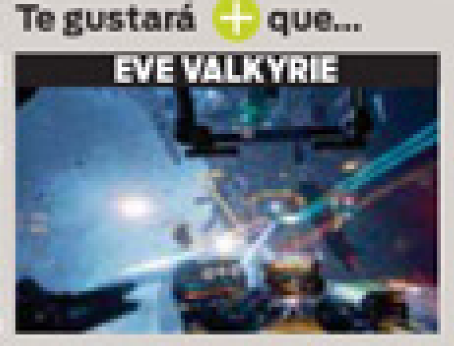
» LO PEOR

No es para todo el mundo debido a su alto grado de exigencia y curva aprendizaje.

Te gustará + que...



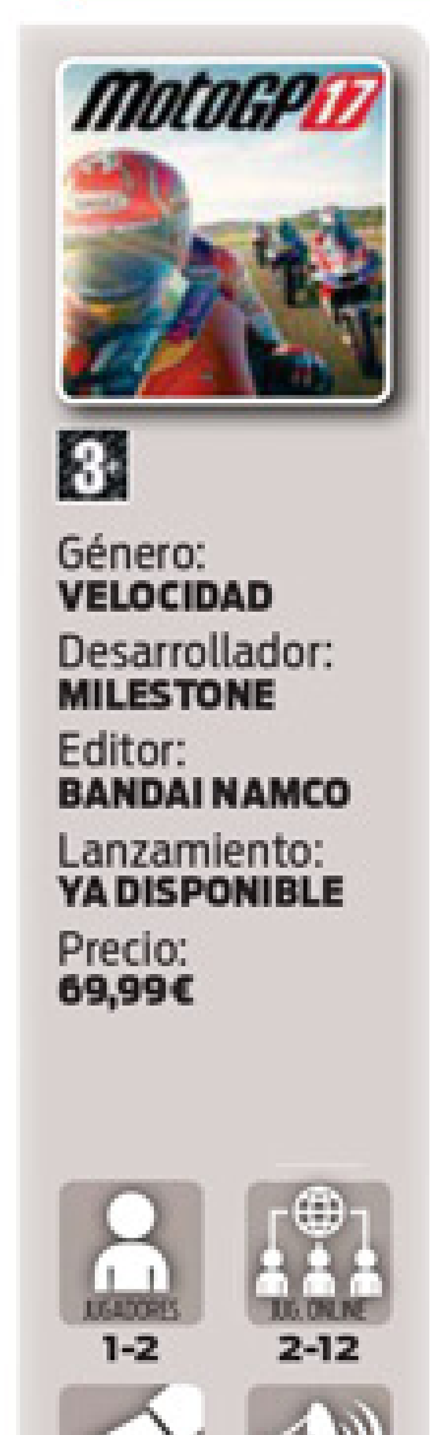
Te gustará + que...



79	**» GRÁFICOS** Los planetas y estaciones están bien recreados, pero el vacío es constante.
74	**» SONIDO** Destacan los efectos, muy creíbles. Las voces están en inglés.
82	**» DIVERSIÓN** Si conseguís meteros de lleno en su universo, os costará salir de él.
86	**» DURACIÓN** Casi infinito, aunque se vuelve repetitivo con el paso del tiempo.
NOTA 80	Un gran título espacial que se toma muy en serio su condición de simulador, con todo lo bueno y malo que ello conlleva.



DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS



Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **MILESTONE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99€**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **2-12** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

motogpvideogame.com/



Los diseños de las motos y los cascos son idénticos a los reales, algo que los fans agradecerán.

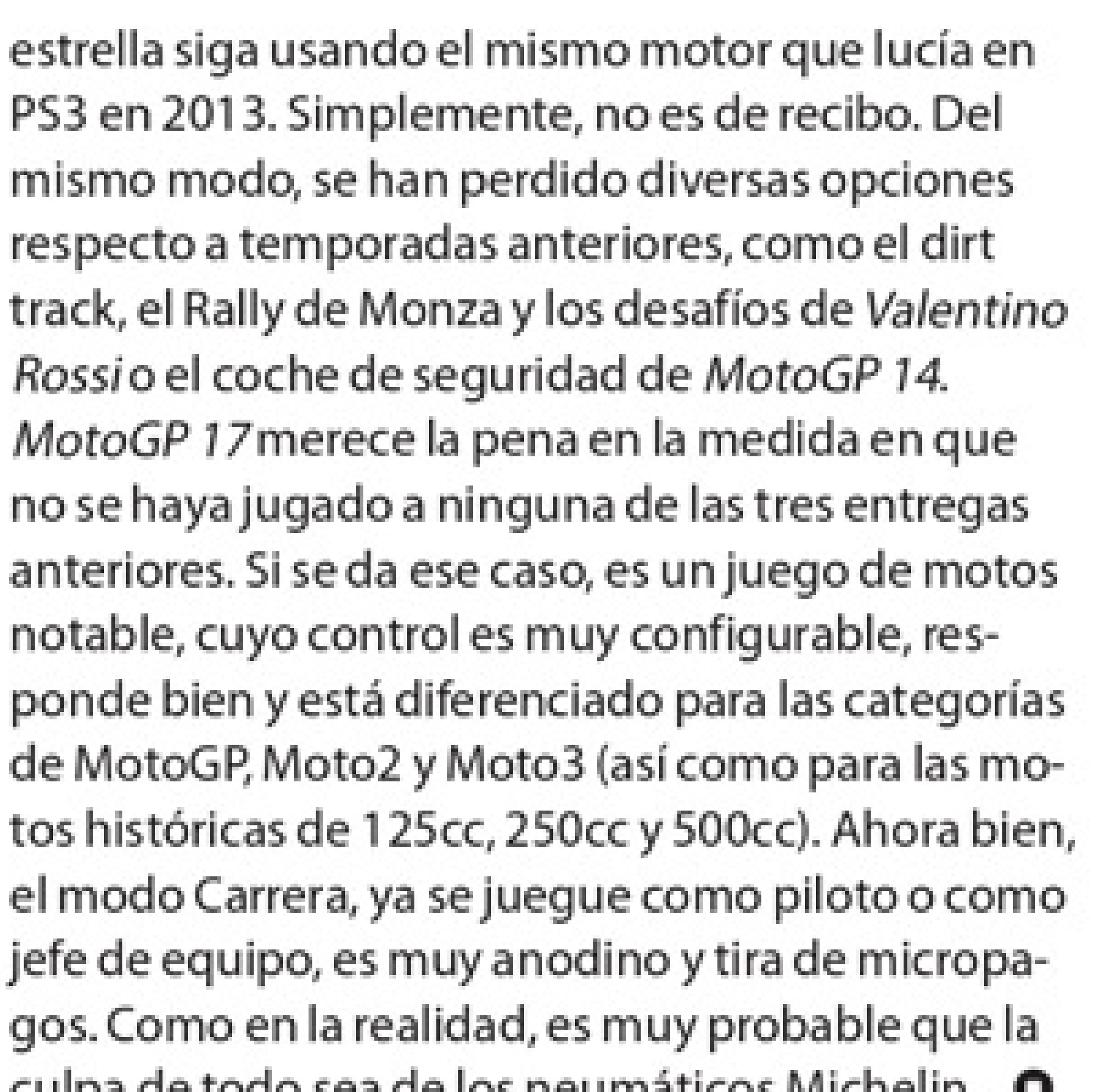
A MILESTONE SE LE SALE LA **CADENA DE MONTAJE**

MotoGP 17

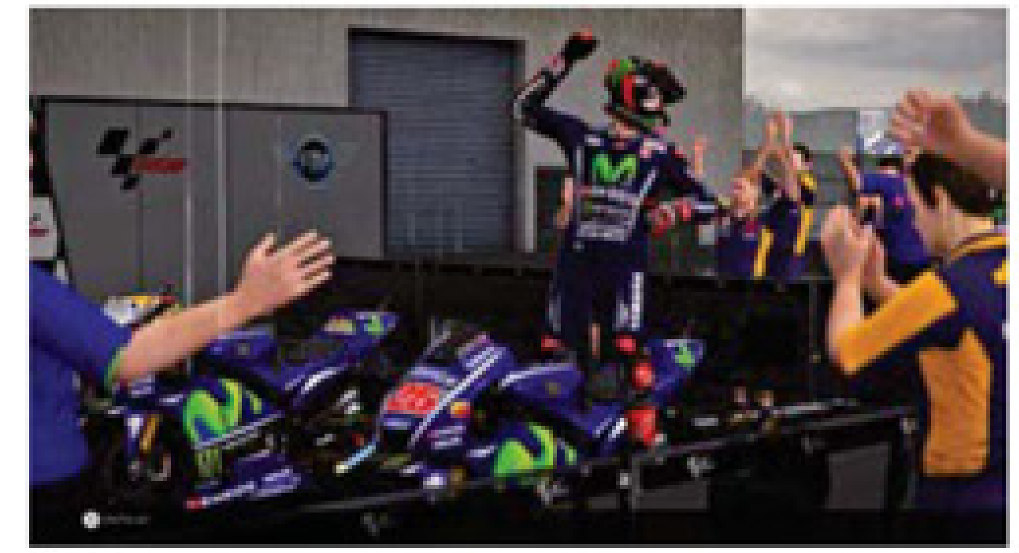
Los mayores "churreros" de la velocidad virtual contraatacan con otro juego tan fiel al Mundial de Motociclismo como vago a la hora de rendir en pista.

En el último lustro, Milestone se ha convertido en la compañía más prolífica del género de la velocidad, con sagas como *Ride*, *WRC*, *Sebastien Loeb Rally Evo*, *MXGP*, *Gravel* o *MotoGP*. Ese criminal ritmo de lanzamientos sólo es posible porque la compañía tira de reciclaje a gogó, especialmente con la saga que nos ocupa, que, casualmente, es la que más público potencial tiene... Éste es el quinto año seguido que se ocupa de hacer el juego oficial del Mundial de Motociclismo, y lo cierto es que, desde 2014, el curso en que debutó en PS4, apenas ha habido avances significativos.

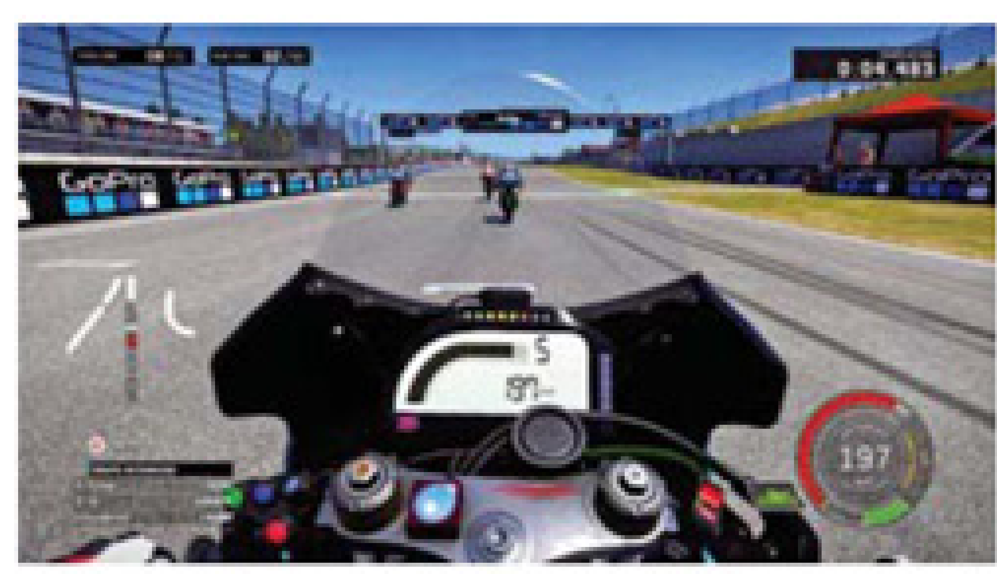
Las sagas "deportivas" presentan ciertas dificultades para innovar cada año, pero no es normal que Milestone haya desarrollado ya *MXGP 3* o el cercano *Gravel* con Unreal Engine 4 y que su juego



estrella siga usando el mismo motor que lucía en PS3 en 2013. Simplemente, no es de recibo. Del mismo modo, se han perdido diversas opciones respecto a temporadas anteriores, como el dirt track, el Rally de Monza y los desafíos de *Valentino Rossi* o el coche de seguridad de *MotoGP 14*. *MotoGP 17* merece la pena en la medida en que no se haya jugado a ninguna de las tres entregas anteriores. Si se da ese caso, es un juego de motos notable, cuyo control es muy configurable, responde bien y está diferenciado para las categorías de MotoGP, Moto2 y Moto3 (así como para las motos históricas de 125cc, 250cc y 500cc). Ahora bien, el modo Carrera, ya se juegue como piloto o como jefe de equipo, es muy anodino y tira de micropagos. Como en la realidad, es muy probable que la culpa de todo sea de los neumáticos Michelin...



La atmósfera de gran premio es escasa. No hay podio, ni formación de la parrilla, ni pizarras en el muro...



Hay seis cámaras, repartidas entre las externas (las más cómodas), la del casco, la de la cúpula y una última ciega.



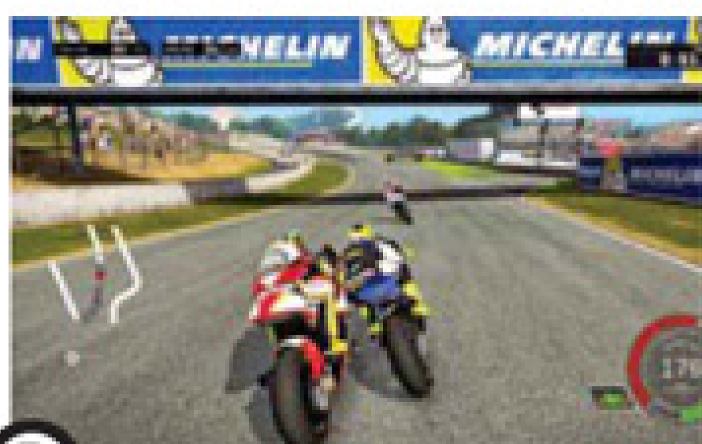
VALORACION

» LO MEJOR
Los diseños están cuidados. El control es notable. Las nuevas temporadas cooperativas.

» LO PEOR
Es un refrito... y se han perdido opciones. La gestión del modo Carrera es muy farragosa.

65	**» GRÁFICOS** El motor de 2013, pensado para PS3, sigue arrastrando el tubo de escape.
65	**» SONIDO** Las motos saben rugir, pero Ernest Riveras está muy desaprovechado.
75	**» DIVERSIÓN** El control es notable, pero lleva estancado ya unos cuantos años.
75	**» DURACIÓN** El modo Carrera es largo, pero la mengua de opciones es evidente.
NOTA 70	Por sí sola, es una buena moto, pero es la misma de todos los años, y pierde ya tanto aceite que precisa pasar por el taller.

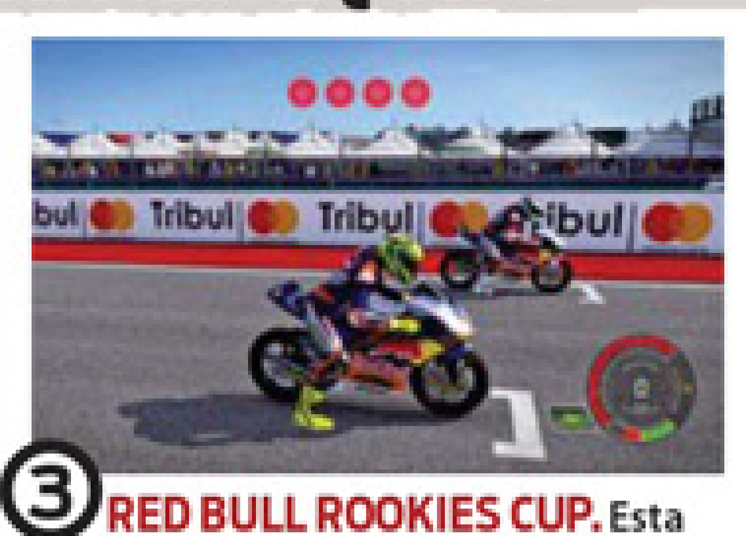
» ARRIMANDO EL HOMBRO PARA INTENTAR **HACER EQUIPO**



① **CARRERA.** Este año, es posible encarnar al jefe de un equipo privado, de modo que debemos desarrollar las motos y contratar mano de obra.



② **COOPERATIVO.** Al fin, se pueden disputar temporadas online junto a un amigo, lo que seguramente sea la novedad más reseñable del juego.



③ **RED BULL ROOKIES CUP.** Esta categoría de formación viene de serie este año, tras la jugarreta de que, en *MotoGP 15*, fuera un DLC de pago.





Rayo McQueen y sus amigos miden su valía al volante en el mejor juego de la serie.

DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

PISANDO **A FONDO** EL ACELERADOR DE LA **DIVERSIÓN**

Cars 3: Hacia la Victoria

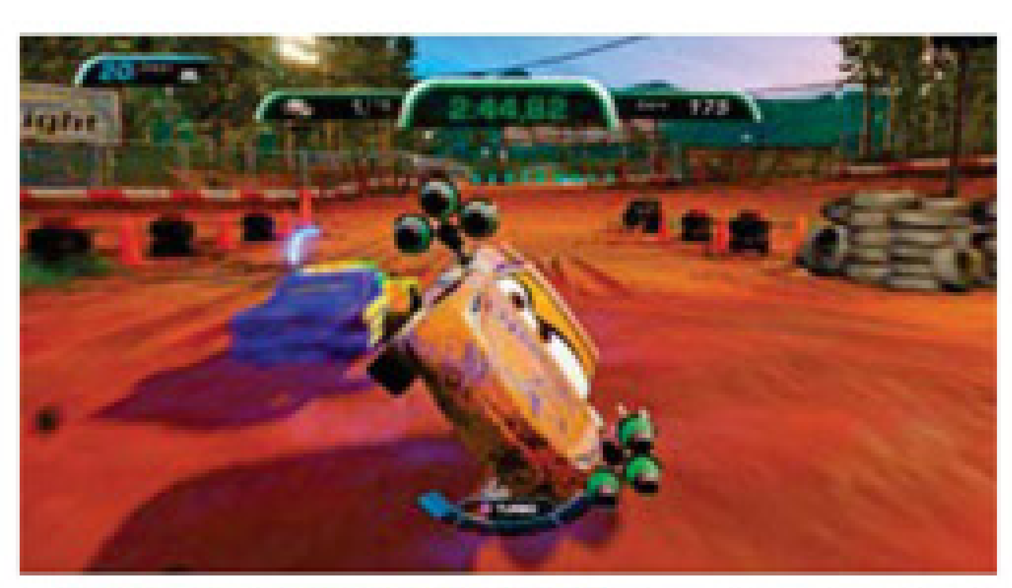
Rayo McQueen y sus amigos siguen dando guerra, ofreciéndonos el juego más completo y divertido de todos los basados en las pelis de "Cars".

Tras más de diez años de competiciones y aventuras, Rayo McQueen empieza verse relegado por la llegada de nuevos vehículos, como el implacable Jackson Storm. Pero el que fuera ganador de la Copa Pistón aún no ha dicho su última palabra y, tanto él como sus amigos, van a demostrar su valía en la infinidad de pruebas que forman este juego.

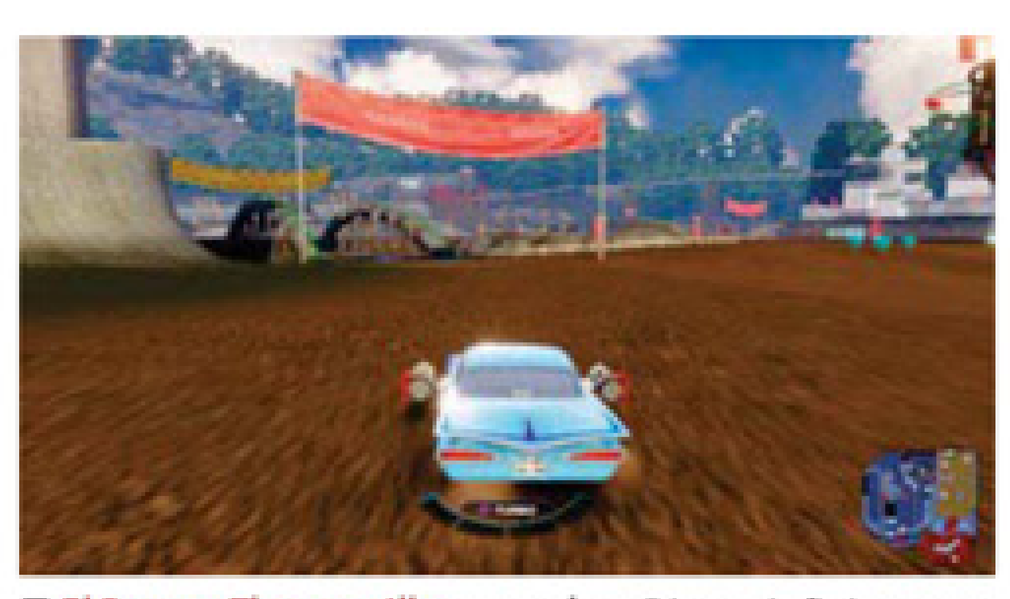
El planteamiento de *Cars 3* es extremadamente accesible, para que puedan disfrutar del juego tanto mayores como los "peques" de la casa. Podemos escoger entre varios tipos de pruebas: desde competiciones clásicas hasta carreras de combate con arma, pasando por Copas, carreras rápidas o retos de acrobacias, entre otros. A medida que cumplimos desafíos y ganamos pruebas,



avanzamos en el Salón de la Fama, desbloqueando así nuevos modos de juegos, vehículos, retos y circuitos. Ese estilo de "coger el mando y jugar" viene también reforzado por el control, muy intuitivo y con una excelente respuesta por parte de los coches. Sencillo y a la vez versátil, ya que podemos derrapar, saltar y hacer todo tipo de acrobacias. Y si en algún momento tenemos dudas, el propio juego se encarga de indicarnos cómo hacer cada maniobra. Y es que todo en *Cars 3* está pensado para ofrecer diversión sin complicaciones a los jugadores más jóvenes: van a pasarlo en grande con sus personajes favoritos, recreados fielmente y con las mismas voces del cine. Pero que esté destinado a los más pequeños no impide que *Cars 3* sea muy disfrutable por cualquiera: probadlo y os aseguramos que os costará soltar el mando.



Las armas aportan más emoción a las carreras, donde nos esperan unos rivales "más listos que el hambre".



El Parque Thomasville recuerda a *Disney Infinity*, y es un pequeño *sandbox* para disfrutar a nuestro ritmo.



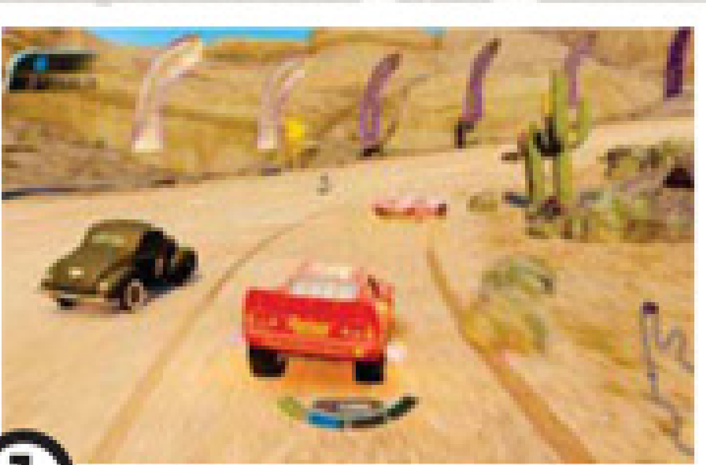
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Diversión directa. Disfrutable por todas las edades. Las armas añaden más variedad.

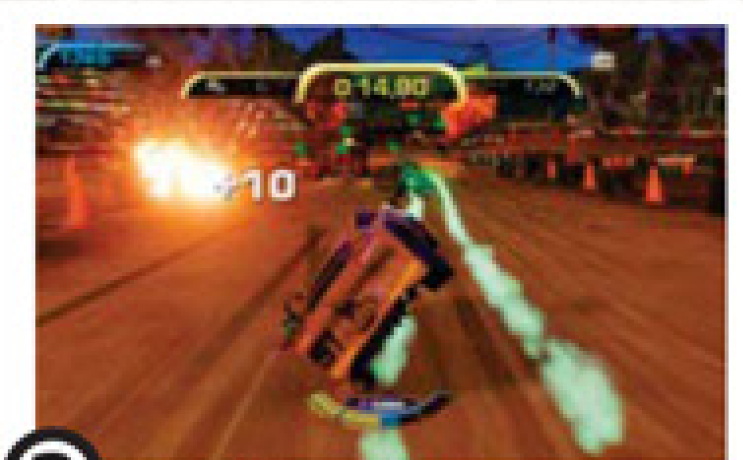
» LO PEOR
Técnicamente es bastante "justito". No tiene apenas secuencias y no adapta la "peli".

76	**» GRÁFICOS** Como buen multiplataforma, en este apartado se limita a "cumplir".
79	**» SONIDO** Todas las voces originales de las películas, a ritmo de country.
88	**» DIVERSIÓN** Coges el mando y al segundo ya estás disfrutando con sus pruebas.
80	**» DURACIÓN** Hay gran cantidad de retos, un modo "sandbox", el multijugador...
NOTA 81	Variado, largo, accesible y sobre todo muy divertido: *Cars 3* es, por méritos propios, el mejor juego de la saga.

» MUCHOS **RETOS** PARA TODOS LOS GUSTOS



① **CARRERAS.** *Cars 3* tiene todo tipo de pruebas de velocidad, que van desde las Copas hasta las eliminatorias o las carreras contrarreloj.



② **COMBATE.** También tenemos muchas pruebas con armas como misiles, minas, bombas, fuego rápido... ¡Todo un peligro al volante!

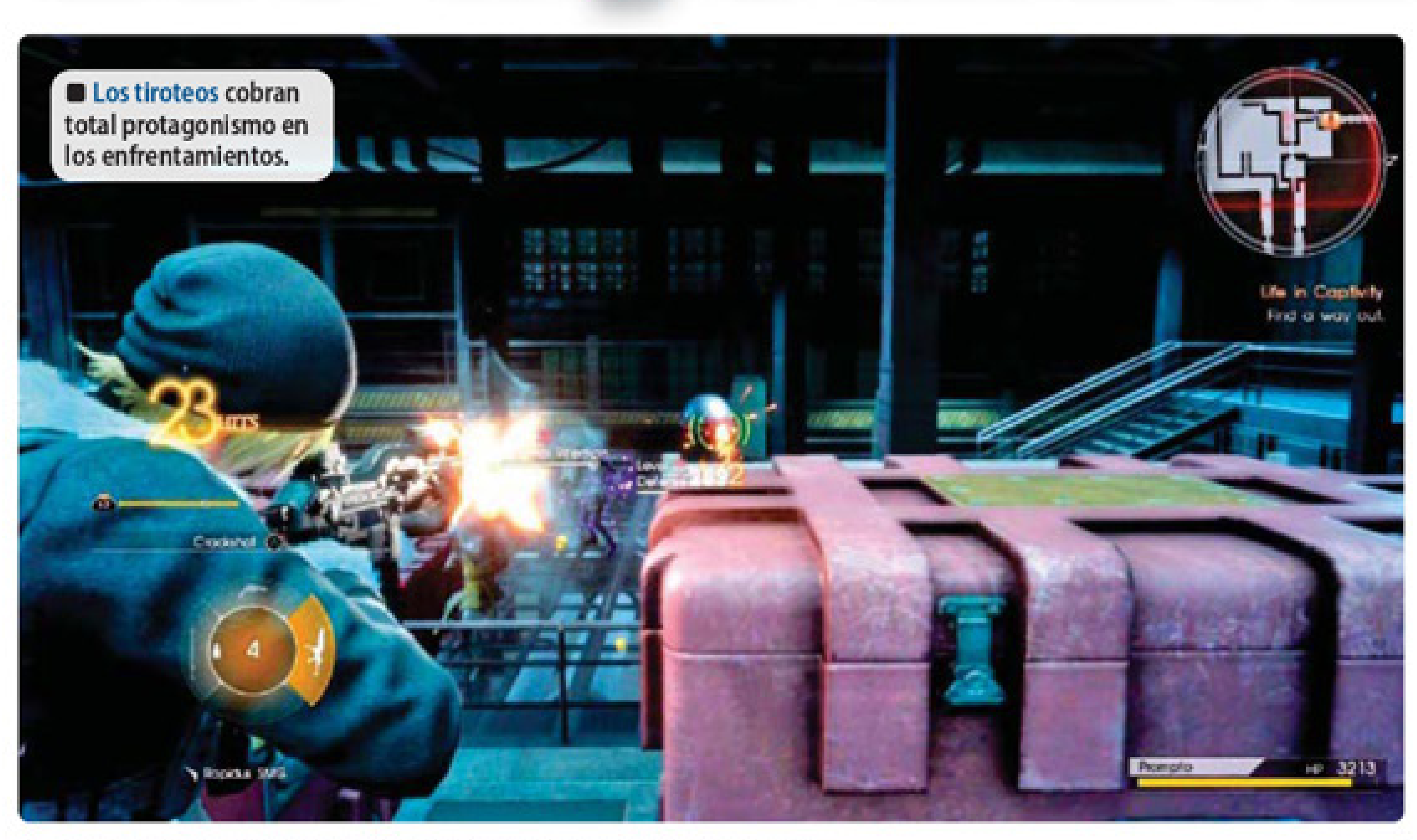


③ **MANIOBRAS.** Con el stick derecho podemos hacer acrobacias y cabriolas, que además tienen sus propias pruebas de competición.



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



Los tiroteos cobran total protagonismo en los enfrentamientos.

PS4 | SQUARE-ENIX | ROL/ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 4,99€

FINAL FANTASY XV

Episodio Prompto

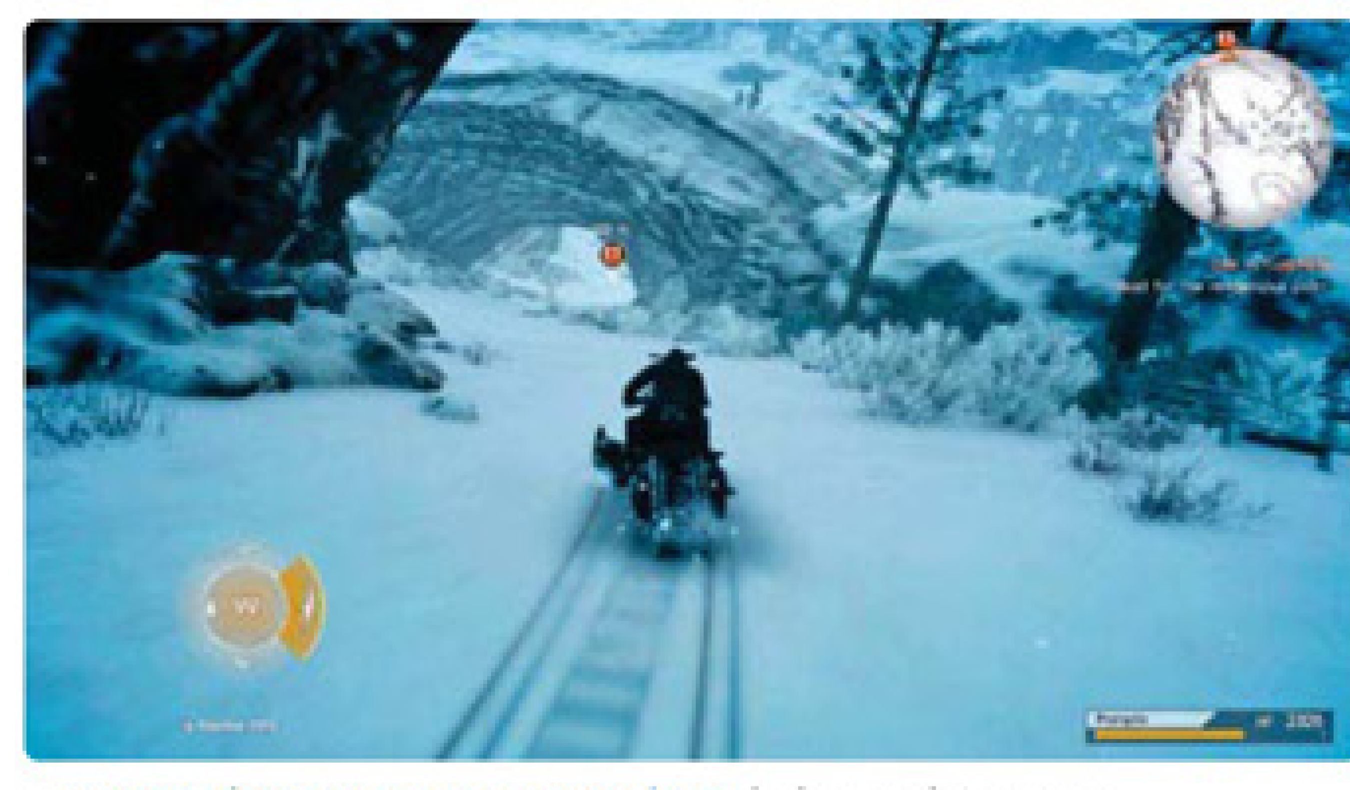
Prompto es el protagonista principal del nuevo DLC de *Final Fantasy XV*, que cambia de forma sustancial el estilo de juego respecto a la aventura protagonizada por Noctis.

Los disparos en tercera persona, al más puro estilo *The Division*, son una constante durante las aproximadamente dos horas que dura esta historia alternativa, en la que conocemos nuevos detalles de Prompto y de otros personajes clave. El ritmo de los tiroteos es elevado, y nos obliga a movernos constantemente para buscar coberturas o, incluso, para disparar desde lejos con el rifle francotirador o el lanzacohetes. A estas escaramuzas le acompañan algunas sorpresas en forma de emotivas y reveladoras secuencias de vídeo, distintas tareas secundarias (que no os vamos a contar para no arruinaros la sorpresa) y momentos de exploración, incluidos unos bastante divertidos en los que pilotamos una moto de nieve. ¡Una experiencia de lo más completa!

VALORACIÓN. La historia convence, y los tiroteos, a pesar de algunos problema de control, también.

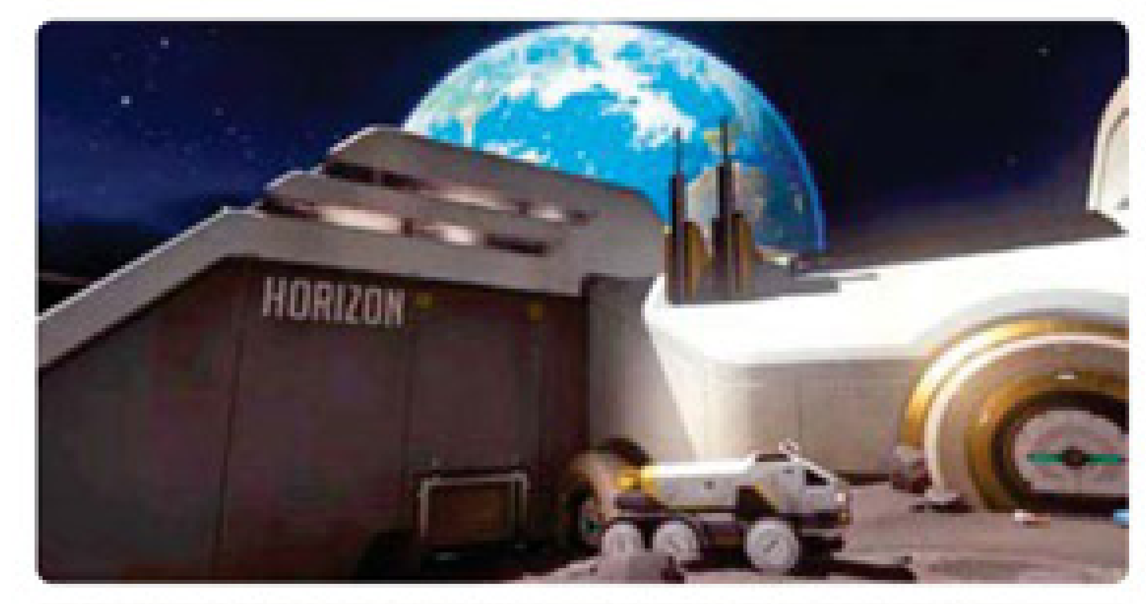


Las armas son muy variadas, y podemos repartir plomo con ametralladoras, lanzacohetes o potentes rifles de francotirador.



La moto de nieve nos permite explorar de forma eficaz unos amplios parajes nevados. ¿Qué sorpresas nos ocultarán?





PS4 | BLIZZARD | SHOOTER | YA DISP. | GRATIS

OVERWATCH

Colonia Lunar Horizon

La última actualización de *Overwatch* añade un nuevo mapa que nos traslada hasta una base científica ubicada en la Luna. Además, se ha ajustado el equilibrio de varios personajes y corregido distintos pequeños errores.

VALORACIÓN. El nuevo mapa está bastante trabajado y es capaz de ofrecer grandes momentos.



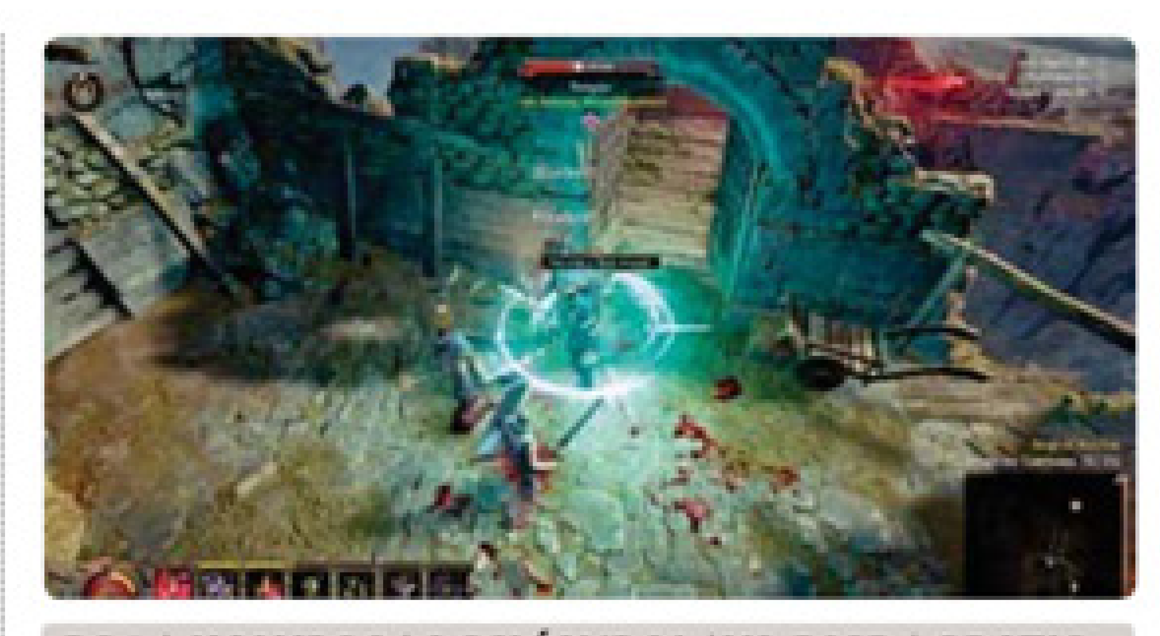
PS4 | WARNER | LUCHA | YA DISP. | 5,99€

INJUSTICE 2

Sub-Zero

Tras el estreno de Capucha Roja, Sub-Zero es la última incorporación en sumarse al plantel de personajes. El "frío" luchador de *Mortal Kombat* toma así el relevo de Scorpion, al que pudimos ver en el primer *Injustice*.

VALORACIÓN. Asistir a un combate entre Sub-Zero y Batman es una experiencia que tenéis que vivir.



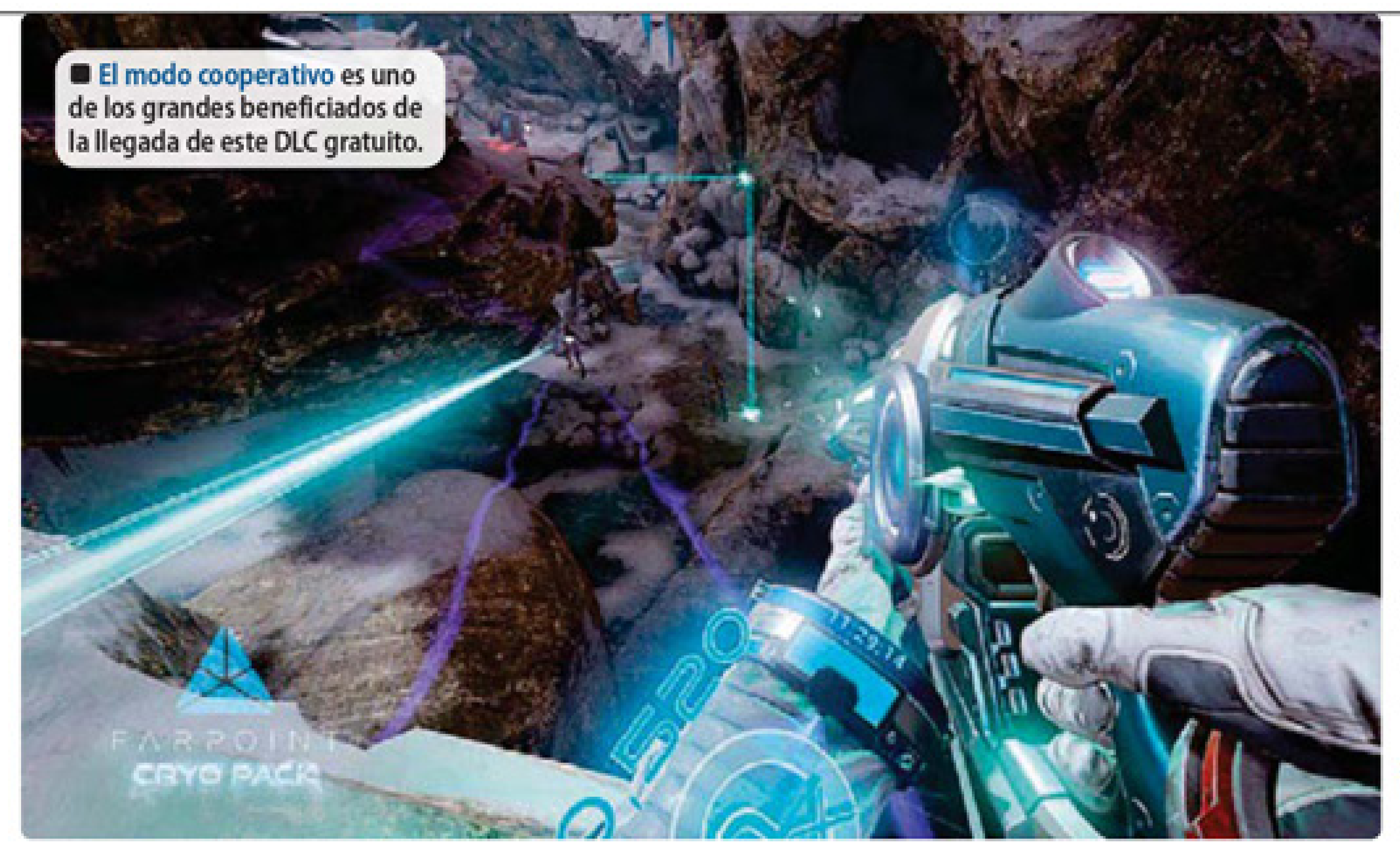
PS4 | KALYPSO | ACCIÓN/ROL | YA DISP. | GRATIS

VIKINGS: WOLVES OF MIDGARD

Actualización modo cooperativo

El modo cooperativo en la misma consola llega, por fin, a este RPG. Además, se ha equilibrado la dificultad, añadido mejoras en la traducción al castellano y se han mejorado otros elementos, como los jefes finales. ¡Así da gusto!

VALORACIÓN. El modo cooperativo es un gran añadido, y las otras mejoras potencian la experiencia.



■ El modo cooperativo es uno de los grandes beneficiados de la llegada de este DLC gratuito.

PS4 | IMPULSE GEAR | SHOOTER | YA DISP. | GRATIS

■ FARPOINT

Cryo Pack

La primera actualización de contenido para el intenso shooter para PS VR ya está disponible. Su principal atractivo es el estreno de dos nuevos mapas (Frostfall y Cualdron) para el modo cooperativo. Ambos nos sitúan en una helada región del inhóspito planeta, que ahora podemos recorrer con un nuevo aspecto gracias al "skin" exclusivo. Para poner la guinda a este completo DLC, ahora también es posible disfrutar de todos los mapas cooperativos en el Modo Desafío, que nos insta a acabar con hordas de enemigos para obtener la mayor puntuación posible.

VALORACIÓN. **Un buen empujón a las opciones jugables de este shooter en realidad virtual. ¡Y totalmente gratuito!**


■ El nigromante puede absorber sangre, invocar esqueletos o... ¡Crear cadáveres explosivos!

PS4 | BLIZZARD | ROL DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99€

■ DIABLO III

Despertar del Nigromante

El Nigromante, una de las clases de personaje más aclamadas en *Diablo II*, llega a la tercera entrega de la saga a través de este pack de contenido. Acompañando a la vuelta del temible sacerdote de Rathma, el DLC añade también estas características adicionales: una mascota Golém a medio formar, las alas cosméticas del Guardián de la Cripta, dos casillas de personaje más, estandarte, sigilo, detalles y retrato del nigromante, y blasón de maestro de la sangre. Si aún no os habéis hecho con *Diablo III*, sabed que ya está disponible la edición "Eternal Collection", que incluye el juego completo, esta expansión y la anterior: *Reaper of Souls*.

VALORACIÓN. **Tener la posibilidad de elegir al Nigromante en *Diablo III* es una fantástica noticia para los fans más acérrimos de esta veterana saga.**


■ SSGSS Vegito es una poderosa fusión de Goku y Vegeta. Un luchador formidable.

PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | YA DISPONIBLE | 9,99€

■ DRAGON BALL XENOVERSE 2

Pack DLC 4

Zamasu Fusión y SSGSS Vegito son los dos nuevos personajes que podemos controlar si nos hacemos con este DLC, que también nos permite vivir una nueva historia alternativa. Bajo el nombre de "Guerrero de la Esperanza" , este capítulo exclusivo del Modo Historia está repleto de sorpresas, como una feroz lucha con Trunks. Un nuevo escenario, llamado "Futuro Devastado", tres misiones paralelas, 5 nuevos ataques y gestos, y dos nuevos atuendos, incluyendo a Goku a Super Saiyan 4, redondean un pack de contenido de lo más completo, y que se complementa la perfección con los añadidos de la última actualización gratuita del juego.

VALORACIÓN. **Un genial paquete extra que aumenta las posibilidades de estos combates y que deja la puerta abierta a la llegada de más contenido..**

PS4 | RESPAWN | SHOOTER | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ TITANFALL 2

The War Games

La sexta expansión gratuita de *Titanfall 2* aporta importantes cambios en la jugabilidad. Uno de los principales es la introducción de un tercer hueco para colocar un arma, pudiendo portar ahora de forma simultánea una principal, una secundaria y otra antititán. A esto hay que sumar dos nuevos mapas (War Games y Traffic), una ejecución inédita de piloto, la inclusión de Titan Brawl en la lista permanente de juego y un nuevo modo: Free Agents. En él, los contendientes deben recolectar tres baterías esparcidas en el mapa, dejándolas caer si son abatidos.

VALORACIÓN. ***Titanfall 2* sigue reinventándose a sí mismo con nuevo contenido de calidad. ¡Muchas más horas de diversión!**


■ War Games, el mapa que vimos en la primera entrega, regresa con un aspecto mejorado.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".



¡Has sido tú! es gratuito en julio para miembros de PlayStation Pus.

Nos harán distintas preguntas, según el escenario, y contestamos desde nuestro smartphone. Las risas están aseguradas con *¡Has sido tú!*

DESCUBRE GRATIS UNA **NUEVA FORMA DE JUGAR** CON PS4

¡Has sido tú! inicia la serie PlayLink

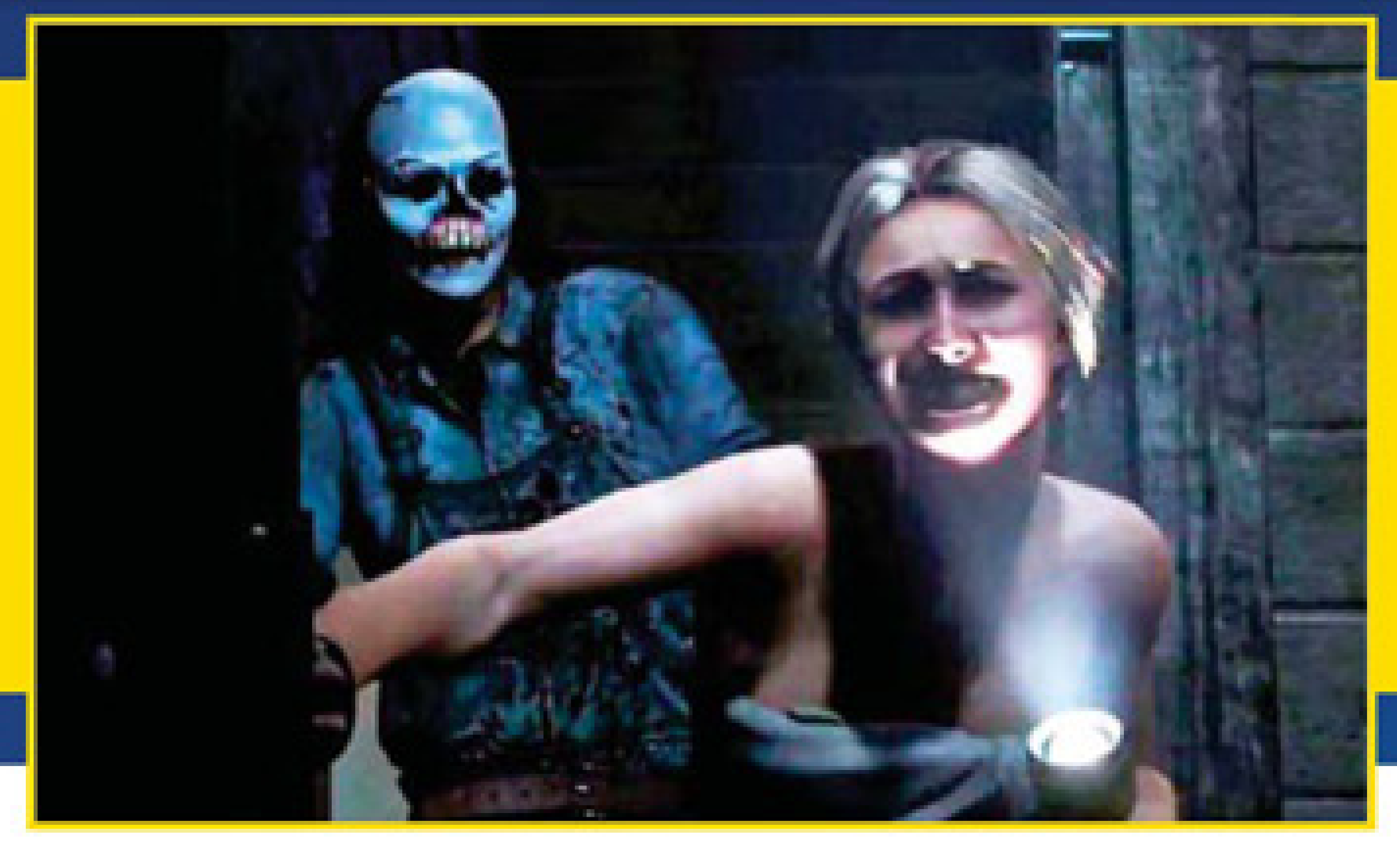
Los miembros de PlayStation Plus podemos descargar totalmente gratis *¡Has sido tú!*, el primer título de la nueva serie de juegos sociales PlayLink, que nos permitirá usar nuestro Smartphone o tableta como mando de control.
En *¡Has sido tú!* hasta cuatro jugadores nos enfrentaremos a un desafío de preguntas y respuestas para descubrir qué pensamos los unos de los otros. Las risas están aseguradas gracias a sus divertidos retos, que van desde dibujar en la pantalla del móvil a hacerse selfies para desafíos fotográficos, y a sus más de 1000 preguntas que destaparán la realidad de cuanto conoces a tus amigos o familiares: ¿quién sobreviviría más tiempo en la naturaleza?, ¿Cuál ha sido el último en vomitar en la calle?, ¿quién cocina peor…? Lo bueno es que no te hace falta tener cuatro Dual Shock 4, ya que cada jugador usará su propio teléfono móvil como mando… ¿os imagináis las risas? Lo mejor de la serie PlayLink es que habrá gran variedad de géneros. Además de Party Games como *¡Has sido tú!* o *SingStar Celebration*, también disfrutaremos de thrillers como *Hidden Agenda*, concursos de preguntas, minijuegos… Eso sí, siempre para seis jugadores y siempre usando el teléfono o tableta para tocar, contestar, arrastrar, rotar, dibujar, sacar fotos... *¡Has sido tú!* es sólo el principio de esta divertida colección. Si todavía no eres miembro de PlayStation Plus puedes comprarlo por 20€, los demás lo podemos jugar gratis desde el día 4 julio. ¿Qué no te lo has bajado aún? Pues corre, vas a pasar un buen rato con tus colegas…

Los retos y preguntas varían según el escenario, pero el objetivo es el mismo: que nos lo pasemos en grande con colegas.



JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 34,99 € | AVENTURA DE TERROR

UNTIL DAWN

Una genial aventura de terror que nos pone en el pellejo de ocho jóvenes aislados en la montaña y perseguidos por un asesino. Nuestras decisiones marcarán quien vive y quien muere. Y todo con una puesta en escena y una banda sonora espectaculares.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:



SUSCRIPCIÓN GRATUITA: Accede gratis durante tres meses, a este servicio de lectura online de revistas y prensa donde encontrarás decenas de publicaciones.



SUSCRIPCIÓN GRATUITA: Si te gusta el cine y las series de TV, no dudes en suscribirte a Wuaki.TV y disfruta gratis durante tres meses de este servicio de vídeo bajo demanda.



ENTRADAS DESDE 4,20 € Durante el mes de julio podemos comprar entradas de cine en salas Yelmo desde 4,20 €.


GA Esports Club fueron los triunfadores del torneo de *Call of Duty Infinite Warfare.*



Marcos (eMGi94), ganó la final de *NBA 2K17.*



Teamx6tence, dominaron en la final de *Rocket League.*

GAMERGY ACOGIÓ LAS FINALES PRESENCIALES

Los ganadores de las finales de PS League

Del 23 al 25 de junio se celebró en Madrid Gamergy, el evento eSports más importante de España, donde se pudieron vivir las finales presenciales del desafío PlayStation Plus Challenge de PlayStation League. Los vencedores de la fase online de los torneos, se enfrentaron los días 24 y 25 a los ganadores de las clasificatorias presenciales, en unas competiciones intensas y llenas de sorpresas. Uno de los momentos más tensos se produjo en las finales de *Call of Duty: Infinity Warfare,* ya que se dio la coincidencia de que los dos finalistas habían competido el día anterior la fase de ascenso y descenso de la Superliga Orange. Eso sí, el resultado no fue el mismo, ya que GA Esports Club se tomó la revancha derrotando a su rival, Los 4 Olvidados, en un partido intensísimo en el que se peleó a muerte cada ronda. También tuvo su punto la final de *Street Fighter V,* en la que por fin triunfó Sr. DAZ, que nunca había logrado el gran premio, pese a ser un fijo en los puestos más altos de cada ranking. Al fin se quitó la espinita... El stand de PlayStation League se quedó pequeño durante las finales de *NBA 2K17* (que ganó eMGi94). Y es que se puso a llover cuando Red Bull iba a celebrar su Batalla de Gallos en el exterior y PlayStation League le cedió su escenario para que pudieran celebrarla. ¡Casi no caben todos juntos! En el stand de PlayStation League, patrocinado por Domino's Pizza, también se celebraron las finales de *PES 17* (que ganó un clásico: Joseg93), *FIFA 17* (AndoniiPM, de Movistar Riders) y *Rocket League,* competición dominada por Teamx6tence.
No dejéis de visitar **www.ligaplaystation.com** para estar al tanto de los nuevos torneo y desafíos.

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al multijugador online en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la Liga Oficial PlayStation.
- ☑ 24 juegos de PS4 al año sin coste adicional.
- ☑ Acceso a Share Play: invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ 10 GB de almacenamiento en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ Descuentos exclusivos en PS Store, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4 | 24,99 € | AVENTURA GRÁFICA

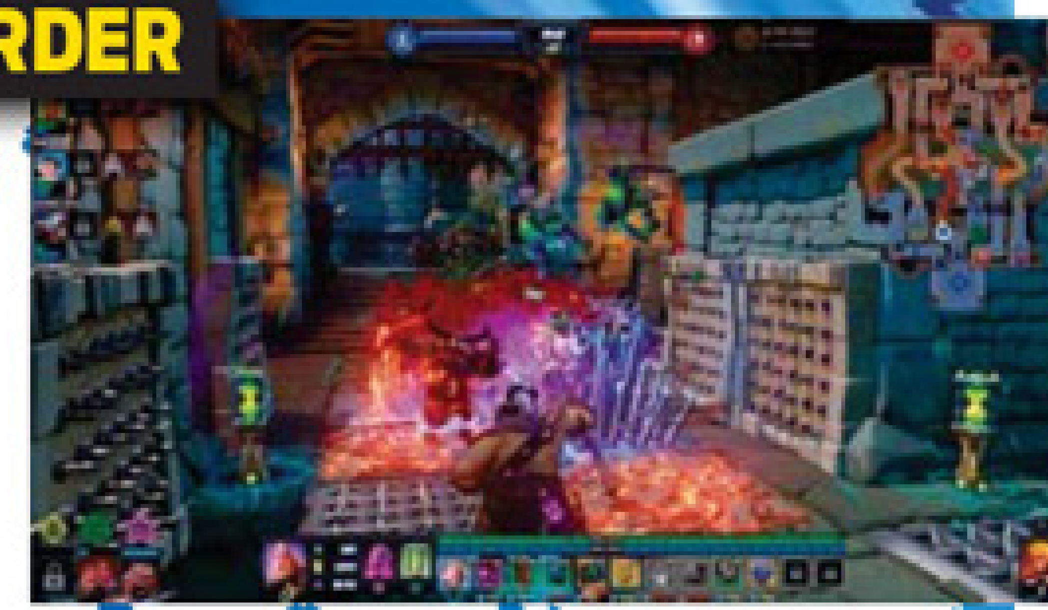
GAME OF THRONES

Convertidos en miembros de la Casa Forrester, fieles aliados de los Stark, viviremos una aventura ambientada en el universo de "Juego de Tronos", con el estilo narrativo propio de Telltale y su desarrollo basado en la toma de decisiones y QTE.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

Pack exclusivo para *Orcs Must Die Unchained*

El 18 de julio se lanza en PS Store este free to play que nos enfrenta a partidas de 5 vs 5 en las que debemos destruir la base de los rivales mientras nos defendemos de hordas de orcos. Lo mejor, ¡que los miembros de PS Plus tendremos un montón de contenido gratis!



COMPETICIÓN POR SER **EL MEJOR** ARCADE DE CONDUCCIÓN

LAS CARRERAS MÁS LOCAS

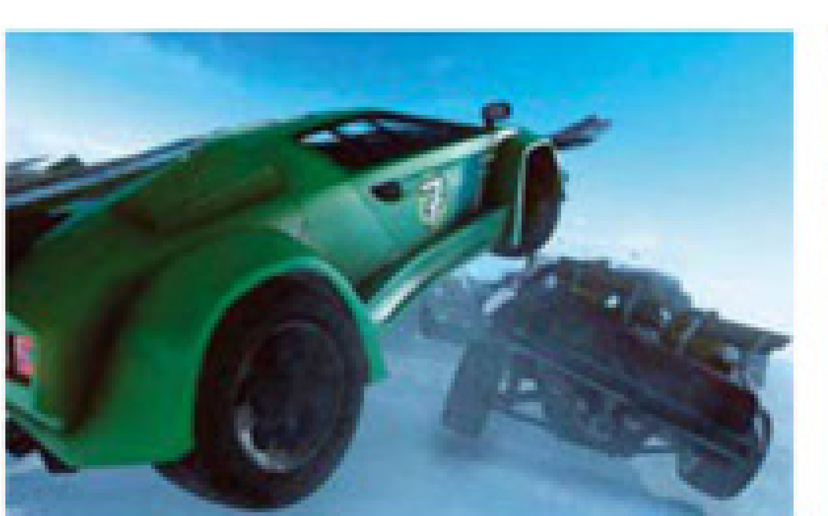
¿Te apetece disfrutar de un juego de carreras divertido, variado y con un punto de locura? Para que no tengas dudas entre todo el catálogo de PlayStation 4, elegimos por ti cuáles son los mejores arcades de velocidad de esta consola.



ANALIZAMOS:

- CARMAGEDDON: MAX DAMAGE
- CARS 3: HACIA LA VICTORIA
- FLATOUT 4: TOTAL INSANITY
- MICRO MACHINES: WORLD SERIES
- TABLE TOP RACING: WORLD TOUR
- TRACKMANIA TURBO
- TRIALS FUSION
- WIPEOUT: OMEGA COLLECTION


Destrucción y atropellos: son los escasos alicientes que ofrece este juego.





LA SAGA QUE **NUNCA** DEBIÓ REGRESAR

Carmageddon: Max Damage


Formato: PS4
Desarrollador: STAINLESS GAMES
Editor: S. GAMES
Precio: 19,99 €
Jugadores: 1
Red online: 2-6
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS

Es cierto que vivimos tiempos de nostalgia, pero eso no es excusa para que vuelva la serie *Carmageddon* y mucho menos en unas condiciones tan "pochas".

ESTILO DE CARRERAS Y AMBIENTACIÓN. Pese a que la saga tiene más de dos décadas, da la impresión de que en todo este tiempo *Carmageddon* no ha sabido evolucionar, más allá de su polémica (hoy ya risible) propuesta. *Max Damage* no es una excepción, repitiendo el esquema de atropellar viandantes e intentar destrozar los coches de nuestros oponentes. Nada nuevo, y encima con una pésima ejecución.

MODOS DE JUEGO Y COMPETICIÓN. *Carmageddon: Max Damage* cuenta con tres modos de juego, sin ser ninguno de ellos especialmente entretenido. En Trayectoria debemos superar 16 capítulos de pruebas y carreras, para desbloquear todos los vehículos. También hay un modo libre y un multijugador, pero os recomendamos actividades más gratificantes: hasta ver crecer la hierba es más divertido que este juego.

APARTADO TÉCNICO. Tiempos de carga insufrible, bugs tan constantes como abundantes, texturas del año de Mari Castaña... *Carmageddon: Max Carnage* es un juego tan nostálgico, que hasta su apartado técnico parece tener 20 años. De lo peorcito del catálogo de PlayStation 4.

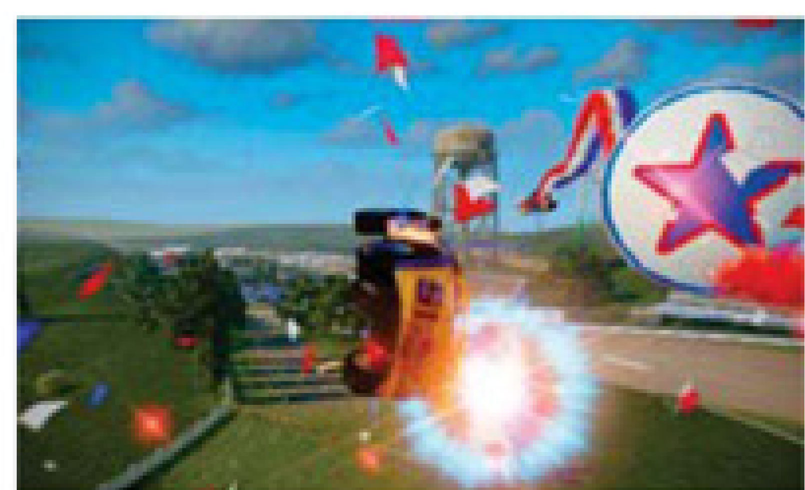
Puede que estos diseños os sean atractivos, pero en movimiento dejan mucho que desear.



» **VALORACIÓN: MALA**
Solo los auténticos fanáticos de esta saga (si es que queda alguno) encontrarán algo de provecho en este título.


En *Cars 3* disfrutamos con carreras, combates y hasta acrobacias aéreas.





RAYO MCQUEEN VUELVE A LO GRANDE

Cars 3: Hacia la Victoria


Formato: PS3,PS4
Desarrollador: AVALANCHE SOFTWARE
Editor: WARNER
Precio: 59,99 €
Jugadores: 1
Red online: 2-8
Textos: CASTELLANO
Voces: CASTELLANO

La última aventura de Rayo McQueen y sus amigos es también su juego más variado y entretenido. Perfecto para ser disfrutado por niños y mayores.

ESTILO DE CARRERAS Y AMBIENTACIÓN. *Cars 3* no adapta la película del mismo nombre, sino que está ambientado justo después. Rayo McQueen y sus amigos están dispuestos a demostrar que todavía pueden dar mucha guerra. Para ello, podemos escoger entre el bólido rojo, o cualquiera de los coches que vamos desbloqueando, y afrontar un sinfín de pruebas. Carreras, combates o acrobacias son algunos de los retos que ofrece el mejor juego de toda la saga.

MODOS DE JUEGO Y COMPETICIÓN. El modo principal está formado por una serie de retos, divididos en pruebas de varios tipos: carreras, contrarreloj, copas, acrobacias, combates... Al conseguir victorias y completar desafíos, conseguimos más puntos en el Paseo de la Fama, lo que a su vez desbloquea más contenido y pruebas. *Cars* 3 también dispone de un modo *sandbox* que recuerda a *Disney Infinity*, además de un multijugador online para ocho pilotos.

APARTADO TÉCNICO. *Cars 3* es un juego multiplataforma, lo que significa un apartado visual "paritario". Los circuitos son vistosos y los modelos de los coches son idénticos a los de las películas, si bien podrían tener un mayor nivel de detalle. Eso sí: todas sus voces son las mismas que las de las películas.

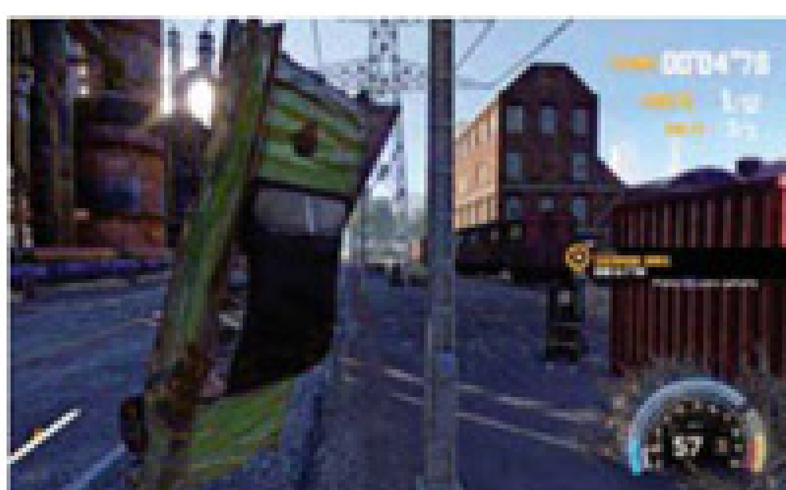
Cruz Ramírez, alumna de McQueen, es uno de los nuevos personajes de *Cars 3*.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
No es el juego más espectacular de la temporada, pero cumple sus objetivos y ofrece mucha diversión, accesible para todos.



Conducir en *FlatOut 4* implica destruir los coches rivales... y el propio.





LOCURAS AL VOLANTE... **A MEDIO GAS**

FlatOut 4: Total Insanity

Formato: **PS4**
Desarrollador: **KYLOTONN ENTERTAINMENT**
Editor: **BADLAND GAMES**
Precio: **59,99 €**
Jugadores: 1 — Vs. online: 2-8
Textos: CASTELLANO — Voces: INGLÉS

El género de las carreras de destrucción y "leches" sigue estando desierto en PS4, ya que *FlatOut 4: Total Insanity* no consigue llenar ese vacío.

ESTILO DE CARRERAS Y AMBIENTACIÓN. La "locura total" que propone *FlatOut 4* está en el nexo común de todos sus modos de juegos: la destrucción. Ya sea en las carreras, las arenas, los minijuegos o las competiciones online, este título basa su atractivo en destrozar nuestro vehículo, el del rival y hasta los escenarios; por medio de choques o con las armas y power-ups que ofrece. Por desgracia, unas físicas bastante "maluchas" y un control exasperante hacen que la experiencia no dé mucho de sí.

MODOS DE JUEGO Y COMPETICIÓN. Podemos afrontar las carreras y retos del juego en solitario, o bien en el modo multijugador. Pero si lo nuestro es arrasar con todo, las arenas nos permiten protagonizar verdaderos derbies de destrucción. Si nos quedamos con ganas de más, *FlatOut 4* dispone de múltiples minijuegos de fútbol, billar o salto de longitud, entre otras muchas pruebas.

Este arcade de velocidad tiene como seña de identidad la conducción alocada y destructiva.

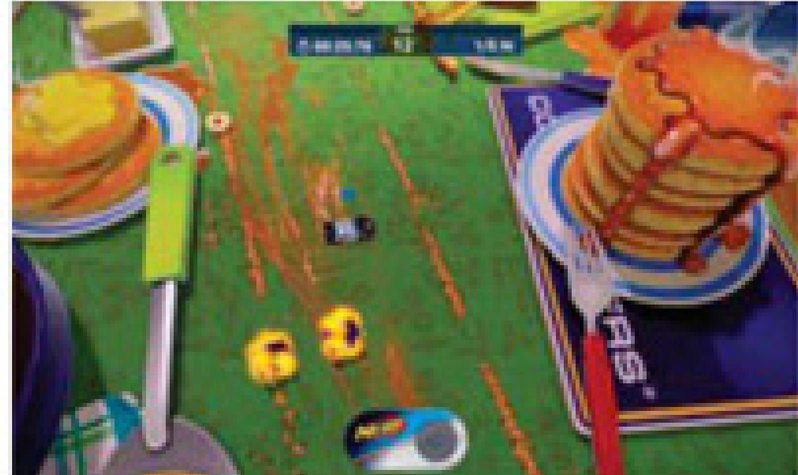
APARTADO TÉCNICO. No se puede decir que la saga *FlatOut* haya brillado mucho por sus gráficos, y esta entrega no es una excepción. Tanto los modelos de los vehículos como los circuitos están en un nivel más bien bajo. La destrucción en general está bien implementada y "cumple" (siempre que las físicas no hacen de las suyas). Una banda sonora "cañera", con canciones licenciadas, compensa los pobres efectos de sonido.

» VALORACIÓN: REGULAR
FlatOut 4: Total Insanity desaprovecha la oportunidad de convertir la saga en algo especial y se queda en lo mediocre.



Una sala de juegos, un taller o una cocina son algunos de los circuitos.





COCHES DIMINUTOS, DIVERSIÓN **MAYÚSCULA**

Micro Machines World Series



Formato: **PS4**
Desarrollador: **CODEMASTERS**
Editor: **CODEMASTERS**
Precio: **29,99 €**
Jugadores: 1-4 — Vs. online: 2-12
Textos: CASTELLANO — Voces: CASTELLANO



Los cochecito de juguete más famosos del planeta llegan a PS4, dispuestos a competir tanto en trepidantes carreras como en combate armado.

ESTILO DE CARRERAS Y AMBIENTACIÓN. Con ciertos guiños a los eSports (incluyendo rankings online o las inevitables loot boxes), *Micro Machines* trae a PS4 su jugabilidad clásica. Bajo una perspectiva aérea, coches en miniatura disputan carreras de lo más emocionante. Sus circuitos son entornos caseros muy variados, como una cocina, un jardín o una mesa de casino. Entre carrera y carrera, podemos librar combates entre varios jugadores, usando el arsenal de hasta cuatro armas que tiene cada vehículo.

MODOS DE JUEGO Y COMPETICIÓN. Podemos jugar contra la consola, pero el grueso de *Micro Machines* está en el juego online. Hay carreras clásicas con power-ups, eliminatorias sin armas y campeonatos, sobre 10 circuitos de ambientación "casera" en los que no faltan las trampas y los atajos. Además de correr también podemos pelear: en el Modo Batalla, hasta 12 jugadores pueden dar rienda suelta a los arsenales de cada coche, que incluyen desde metralletas o lanzallamas hasta ataques vía satélite y torretas defensivas.

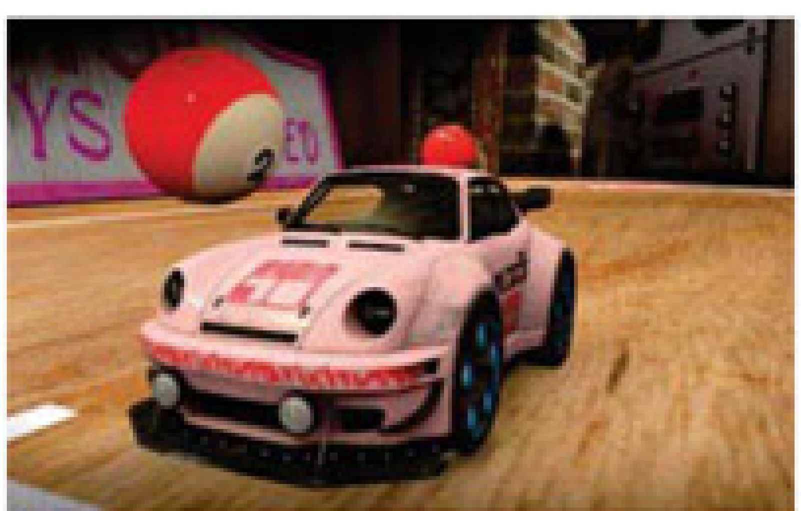
El Incendio es uno de los coches más simpáticos de todo el juego.

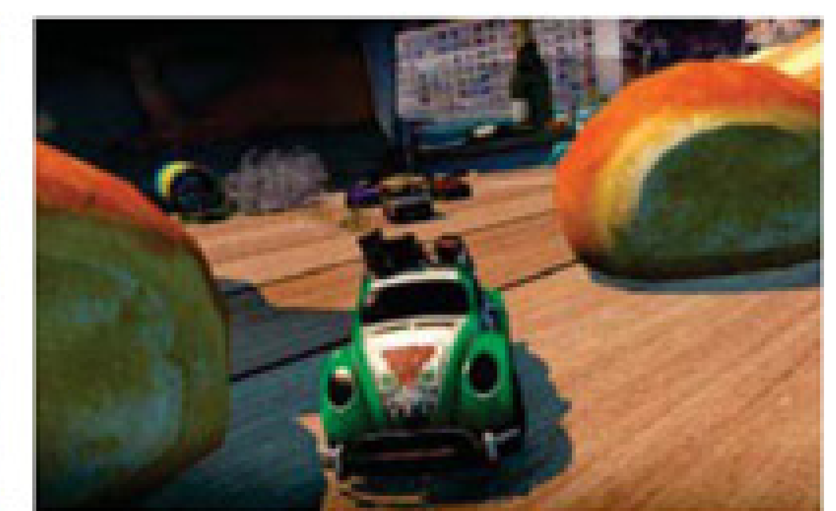
APARTADO TÉCNICO. La variedad de los circuitos, ambientados en el hogar, es el punto fuerte de unos gráficos que, en general, podrían dar bastante más de sí.

» VALORACIÓN: BUENA
Micro Machines World Series no tiene los alardes visuales de otros títulos, pero es tan divertido como sus entregas previas.



Doce vehículos en miniatura compiten en un título poco memorable.





CARRERAS **EN MINIATURA** PERO SIN RUMBO

Table Top Racing: World Tour

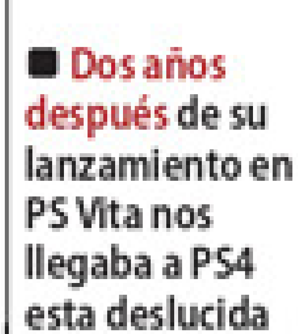




Formato: **PS4**
Desarrollador: **PLAYRISE DIGITAL**
Desarrollador: **P. DIGITAL**
Precio: **14,99 €**



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-8**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

Dos años después de su lanzamiento en PS Vita nos llegaba a PS4 esta deslucida versión.

El *toy racer* aparecido en Vita se adaptó a PlayStation 4, en un juego que mantiene sus virtudes pero que, a la vez, magnifica las carencias del original.

» ESTILO DE CARRERAS Y AMBIENTACIÓN. *Table Top Racing: World Tour* es un juego que toma inspiración de varias fuentes. Su ambientación es heredera de la saga *Micro Machines*: coches en miniatura en entornos a gran escala, como la cubierta de un yate o la cocina de un restaurante . Pero aquí la perspectiva bajo la que jugamos es en tercera persona y 100% arcade. Cierra el cóctel de influencias la "customización" de los vehículos y el uso de armas y power-ups, elemento casi imprescindible en el género de hoy día. Una lástima que este "potingue" no sea tan bueno como sus referentes, dejando un juego entretenido, pero soso.

» MODOS DE JUEGO Y COMPETICIÓN. El modo principal de *Table Top Racing: World Tour* es un Campeonato que incluye desde las contrarreloj hasta las carreras de combate. También podemos acceder a 92 Eventos Especiales, que pese a su número enseguida se hacen repetitivos. Cierra el lote el modo multijugador, sin duda, la mejor opción de las tres.

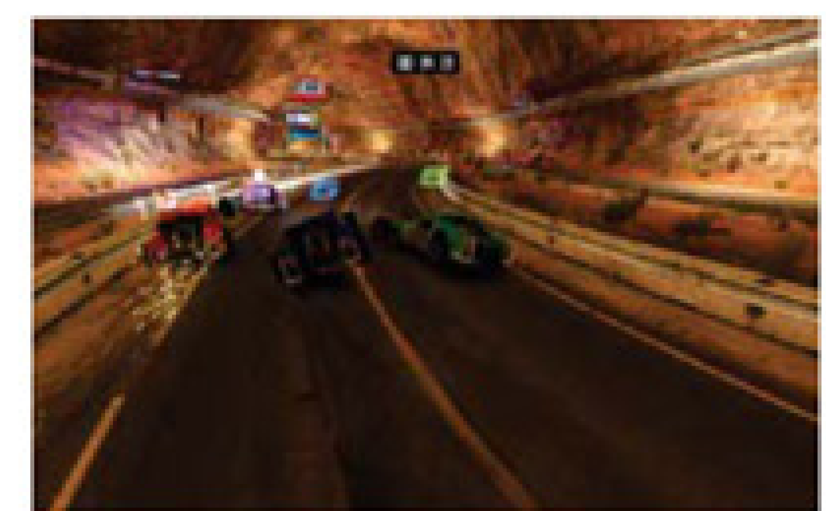
» APARTADO TÉCNICO. Los orígenes portátiles del juego saltan a la vista. A pesar de las mejoras en el nivel de detalle y resolución, algunas texturas son bastante pobres. También tiene "delito" que, a pesar del salto a PS4, haya tirones y ralentizaciones. Son más solventes su banda sonora y los efectos de sonido.

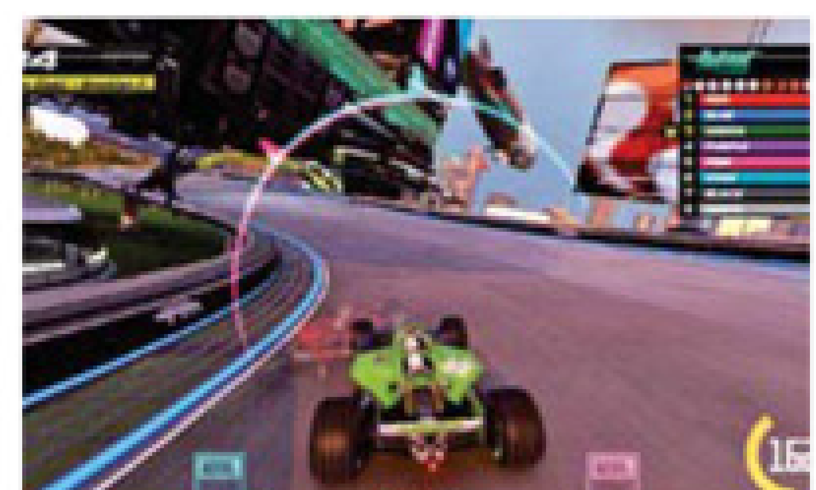
» VALORACIÓN: REGULAR

Es una pena que un juego con este potencial (un *Micro Machines* con perspectiva arcade) se quede en algo tan gris.



Caídas tan vertiginosas como esta son constantes en este divertido juego.





LA **LOCURA** A CUATRO RUEDAS MÁS DIVERTIDA

Trackmania Turbo





Formato: **PS4**
Desarrollador: **NADEO**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **39,99 €**



JUGADORES **1-12** · JUG. ONLINE **2-99**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**

Un buggy, un Fórmula 1, un bólido y un coche de Nascar son los vehículos disponibles en este gran juego.

La diversión pura y dura es el eje central de este juego, un arcade en el que todos los circuitos son montañas rusas repletas de sorpresas.

» ESTILO DE CARRERAS Y AMBIENTACIÓN. La saga *Trackmania Turbo* tiene más de diez años a sus espaldas. El secreto de su longevidad es su estilo arcade, que apuesta por la diversión pura y dura. En el juego competimos en solitario por lograr la mejor marca (o contra rivales en el modo multijugador), en unas pistas de vértigo: loopings, obstáculos y saltos imposibles definen unos circuitos que derrochan personalidad y que ofrecen retos cortos pero muy intensos.

» MODOS DE JUEGO Y COMPETICIÓN. Si jugamos en solitario afrontamos los retos de unos circuitos que son auténticas montañas rusas (y que podemos diseñar en el completísimo editor). Pero si en vez de contra "fantasmas" queremos competir contra rivales reales, *Trackmania Turbo* cumple con creces: en el modo online podemos competir con casi un centenar de jugadores simultáneos. Pero es que el multijugador offline no se queda atrás: hasta 4 jugadores a pantalla partida (o 16 turnándose) pueden disfrutar de pruebas tan variadas como divertidas.

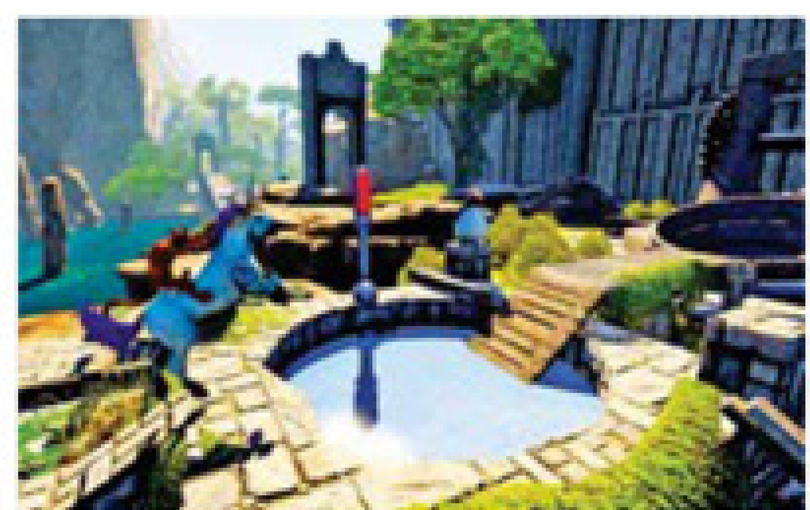
» APARTADO TÉCNICO. Vehículos personalizables y circuitos muy luminosos y coloridos. Y lo que es mejor: todo se mueve a 60 fps y 1080 p en todo momento. La solidez lo define todo.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Solidez técnica, un gran multijugador, modo VR, editor de pistas, diversión ilimitada... *Trackmania Turbo* "se sale".



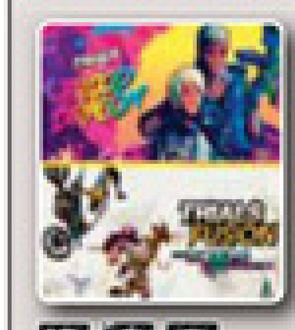
Ya sea con nuestra moto o a lomos de un unicornio, los retos son irresistibles.





TÚ Y TU MOTO CONTRA LA **GRAVEDAD**

Trials Fusion + DLC



Formato: **PS4**
Desarrollador: **REDLYNX**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **44,99 €**





Jugadores: 1-4 · Jug. online: 2-8 · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

La gravedad y tu pericia como piloto, frente a frente en uno de los juegos más "viciantes".

La edición más completa de *Trials Fusion* incluye una cantidad ingente de DLC, infinidad de pistas y la genial jugabilidad que es marca de la saga.

ESTILO DE CARRERAS Y AMBIENTACIÓN. El planteamiento de *Trials Fusion* parece sencillo, y consiste en recorrer un circuito con nuestra moto. Pero ahí termina la apariencia, ya que el excelente sistema de físicas nos exige habilidad para superar todos los saltos, balancines o loops de cada pista, con la gravedad jugando siempre un papel fundamental. A este esquema de juego se le suma un control estupendo (centrado en frenar, acelerar o ajustar la posición del cuerpo del piloto), y el resultado es un juego tan exigente como "viciante", que nos mantiene pegados al pad durante horas, días, ¡incluso semanas!

MODOS DE JUEGO Y COMPETICIÓN. La *THE Blood Dragon + Awesome Max Edition* incluye todo el DLC de *Trials Fusion*. Una enorme cantidad de pistas y contenido, que se suma a los de por sí completos modos del juego: Trayectoria (con cientos de pruebas y desafíos), multijugador local y online, editor de pistas, las acrobacias de los eventos FMX... Casi ilimitado.

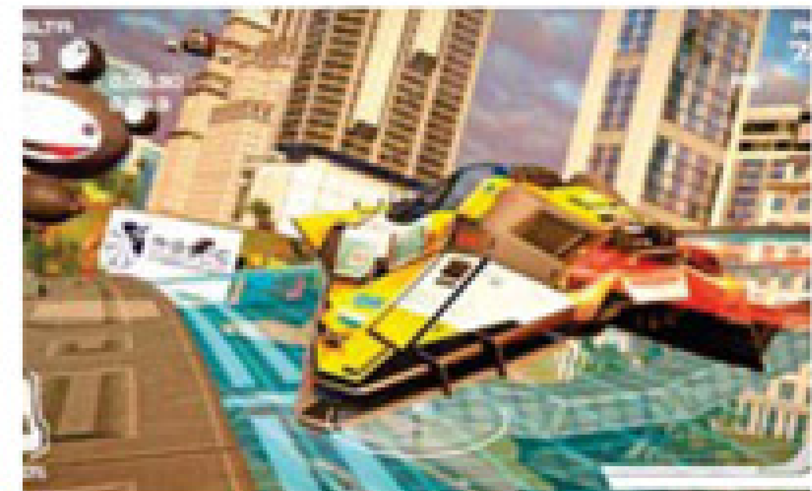
APARTADO TÉCNICO: *Trials Fusion* se basa en una perspectiva 2.5D: desarrollo en dos dimensiones en entornos tridimensionales. Un estilo propio que, pese a no ser un alarde técnico, le permite ofrecer escenarios muy llamativos y variados, que pueden ir desde zonas selváticas hasta fondos marinos. Más discreto es el apartado sonoro, que se limita a "cumplir" sin alardes.

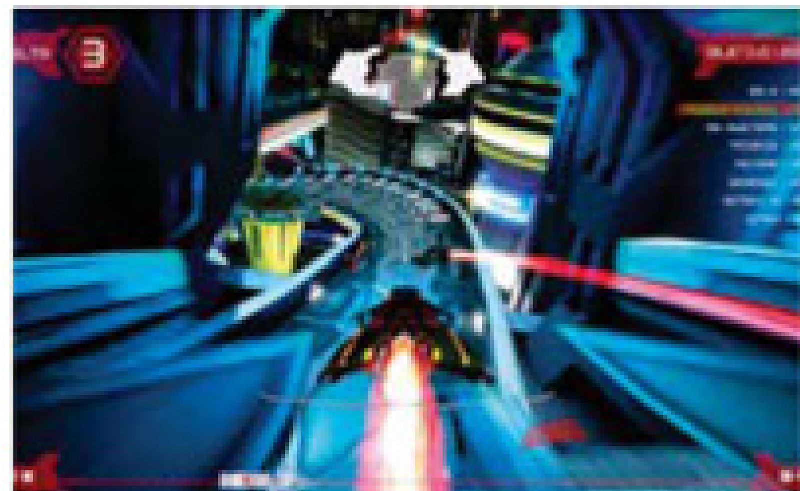
» VALORACIÓN: MUY BUENA

Trials Fusion "pica" al jugador para que se supere a sí mismo, y además viene en una edición repleta de contenido.



Este recopilatorio es vital para los amantes de los arcades de velocidad.





REGRESO AL **FUTURO** A TODA VELOCIDAD

Wipeout Omega Collection



Formato: **PS4**
Desarrollador: **SONYXDEV**
Editor: **SONY**
Precio: **34,99 €**





Jugadores: 1 · Jug. online: 2-8 · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

El regreso de *Wipeout* es uno de los juegos más completos y vistosos de PlayStation 4.

Una de las sagas más emblemáticas de PlayStation llega por fin a PS4, con un genial recopilatorio que además es la entrega más bella de toda la serie.

ESTILO DE CARRERAS Y AMBIENTACIÓN. La esencia de la saga *Wipeout* son las carreras antigravedad, con naves hiperveloces y pistas repletas de *loops*, saltos y giros imposibles. El control es perfecto, pero también lo es la IA de nuestros rivales. La competición suma un componente estratégico al añadir armas y power-ups, que debemos usar en el momento preciso para ganar posiciones. El uso de los aerofrenos es fundamental si queremos apurar las curvas o cerrar al resto de pilotos sin perder ventaja.

MODOS DE JUEGO Y COMPETICIÓN. Cada uno de los tres juegos que forman este recopilatorio (*2048*, *HD* y *Fury*) tiene sus propios modos de juego, incluyendo Carrera y Competición. También dispone de multijugador online y a pantalla partida.

APARTADO TÉCNICO. Pese a tratarse de la remasterización de una remasterización (adapta el *Wipeout* de Vita y los títulos HD de PS3, a su vez basados en los títulos de PSP), *Omega Collection* es espectacular, sobre todo en PS4 Pro. Unos "rocosos" 60 fps se suman a el gran nivel de detalle de los circuitos y vehículos, a los que hay que añadir unos maravillosos efectos de luz y partículas. Una delicia.



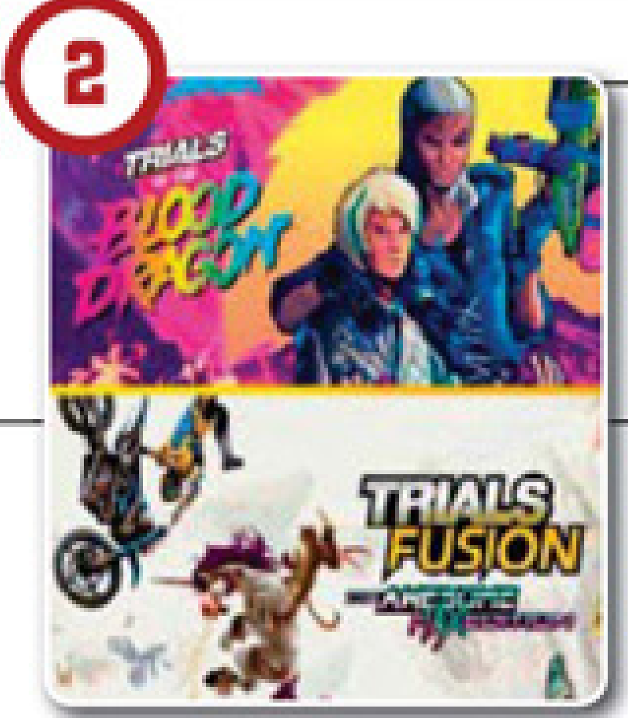
» VALORACIÓN: EXCELENTE

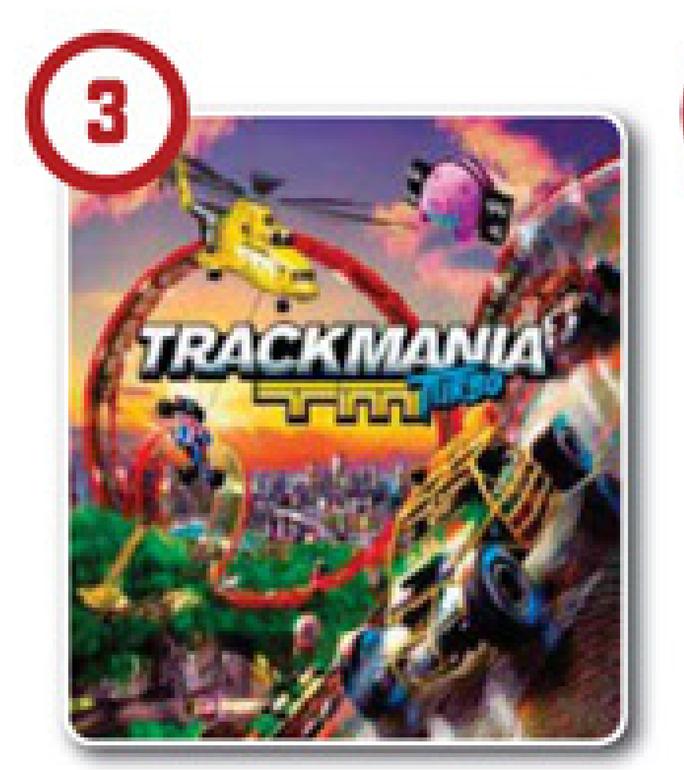
La saga *Wipeout* ha llegado a PS4 por la puerta grande, gracias a un recopilatorio tan divertido como visualmente magnífico.

CONCLUSIONES

PlayStation 4 tiene una buena gama de arcades de velocidad, de los cuales hemos querido seleccionar los más destacados... junto con algún "pestiño" que debéis evitar. Te aseguramos diversión ilimitada con los juegos de las primeras posiciones.

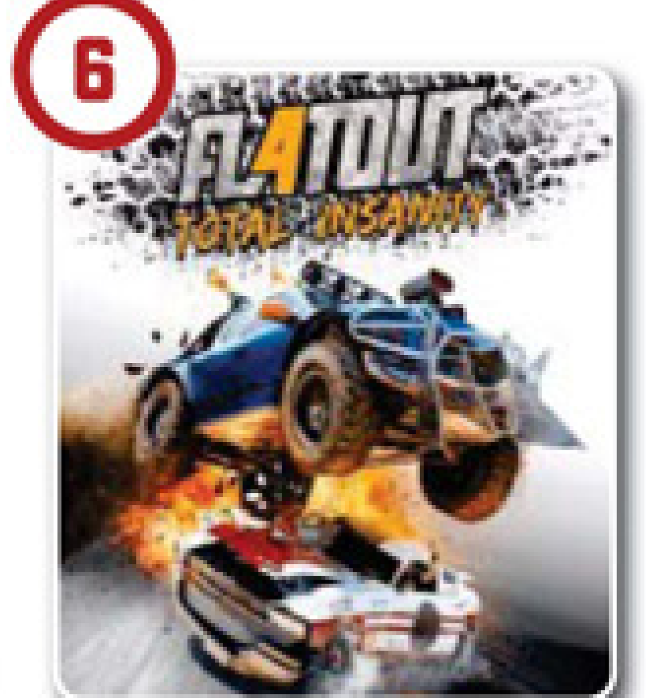

1


2


3


4


5


6


7


8

A medida que completábamos este ránking, el vencedor estaba más que claro. *Wipeout: Omega Collection* ha sabido trasladar a la actualidad toda la magia que hizo grande a esta saga. Su control es sencillamente perfecto, la IA de los enemigos está súper afinada, y transmite auténtica sensación de velocidad. Eso sin entrar en su ambientación, perfectamente adaptada en PS4 (más aún en PS4 Pro) y ofreciendo un derroche visual, fluido y estable. Un título imprescindible en su género.

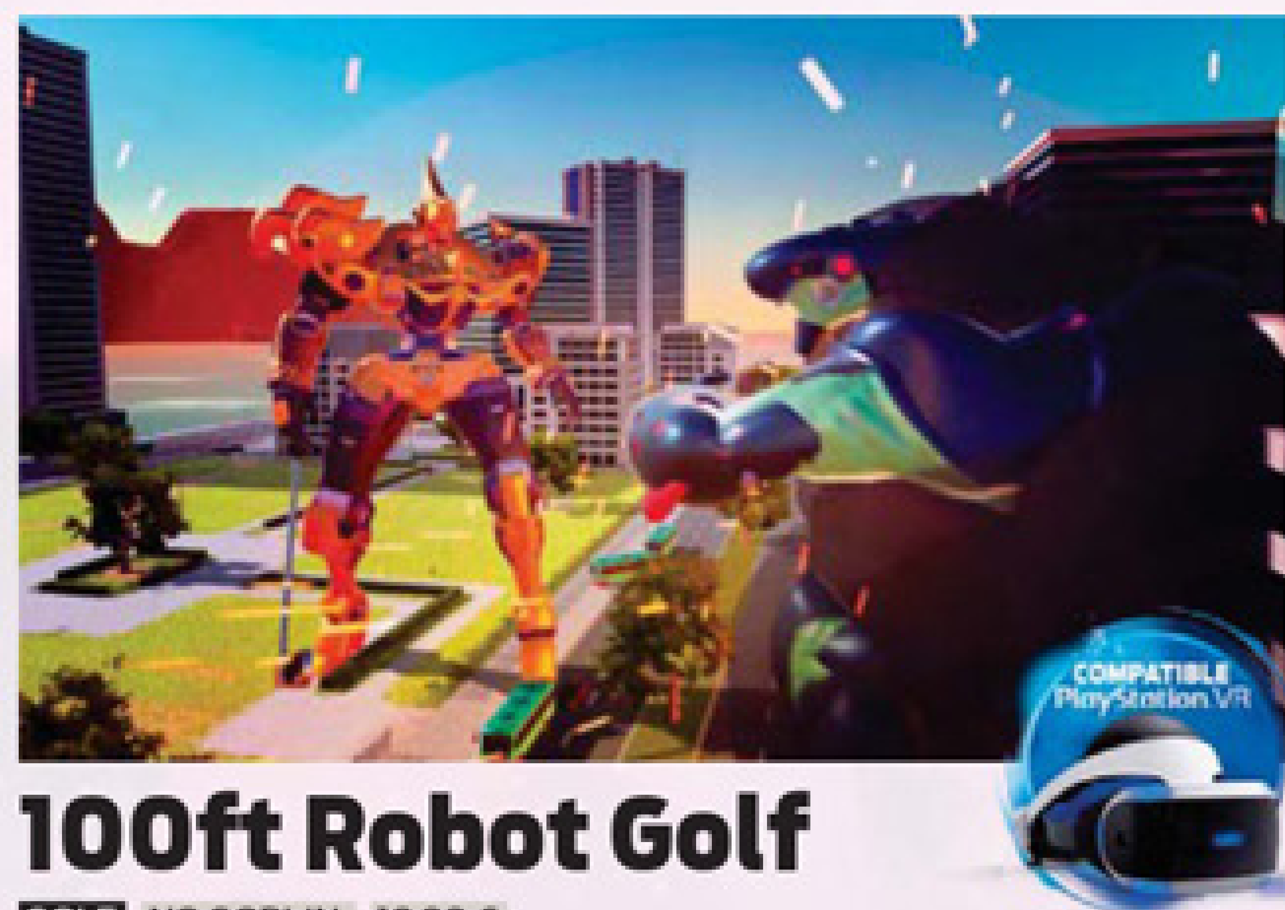
Los siguientes puestos de nuestro ránking son para tres juegos, casi empatados entre ellos. El sobresaliente *Trials Fusion* se queda cerca de ser el mejor, de no ser porque su dificultad a veces puede ser muy exigente. Salvando este aspecto, se trata de un juego con contenido casi ilimitado, y que sabe "enganchar" al jugador con retos constantes. Otro título que no va nada mal de duración es *Trackmania Turbo*. Este arcade con sabor nipón reta al jugador para conseguir las mejores marcas, en circuitos repletos de giros, caídas y saltos. Además, su multijugador es tan original como entretenido. En el cuarto puesto de esta clasificación está *Cars 3*, una de las sorpresas de esta temporada. Olvidad los prejuicios tipo "los juegos sobre pelis no suelen ser gran cosa". *Cars 3* incumple esa norma, y la variedad de sus pruebas (que incluyen combates con armas o exhibiciones acrobáticas) nos ha mantenido "pegados" al juego.

La segunda mitad del ránking es para juegos que, por diversas razones, no alcanzan el nivel de excelencia del resto de competidores. Nos ha sabido un poco mal darle el quinto lugar a *Micro Machines World Series*, pero tiene su explicación. En primer lugar, no es tan espectacular ni tan variado como los juegos de los primeros puestos. Eso no quiere decir que *Micro Machines* sea un mal juego: es una buena opción, pero se ve claramente superado por los títulos en cabeza del ránking. No podemos decir lo mismo del resto de juegos, empezando por *FlatOut 4: Total Insanity*, nueva entrega de esta "regulera" saga. De no haber tenido tantos fallos técnicos y un apartado visual mediocre, otro gallo le hubiese cantado. Su puesto es casi intercambiable con el de *Table Top Racing: World Tour*. Este *toy racer* con estilo arcade es un "corta y pega" del juego original de PS Vita, y que nos ha resultado tan insípido como el original. Y es una lástima, porque la idea de un *Micro Machines* arcade es muy buena. Cierra el ránking *Carmageddon: Max Damage*, tan lamentable como poco recomendable. ○

	CARACTERÍSTICAS GENERALES										C. TÉCNICAS									COMPONENTES DE JUEGO							
	Nº Jugadores offline	Nº Jugadores Online	Modos de juego	Número de vehículos	Vehículos licenciados	Número de circuitos	Compatible con PlayStation VR	Contenido descargable	Duración	VALORACIÓN	Control	Fluidez	IA del resto de pilotos	Escenarios (Circuitos)	Nivel de detalle en vehículos	Efectos climatológicos/ noche y día	Banda sonora	Efectos de sonido	VALORACIÓN	Power Ups	Derrapes	Saltos	Acción	Rutas alternativas	Retos en carrera	VALORACIÓN	TOTAL
Carmageddon: Max Damage	1	2-6	3	30	No	10	No	Sí	B	B	R	M	M	M	M	M	M	M	M	Alta	Media	Media	Muy Alta	Baja	Media/ alta	B	M
Cars 3: Hacia la victoria	1	2-8	8	23	Sí	23	No	No	MB	MB	MB	MB	B	B	R	B	R	MB	B	Alta	Alta	Alta	Alta	Media/ alta	Muy Alta	MB	MB
FlatOut 4: Total Insanity	1	8	10	27	No	20	No	Sí	B	B	M	R	R	R	R	-	B	R	R	Alta	Alta	Muy alta	Alta	Media	Alta	MB	B
Micro Machines World Series	1-4	12	10	12	No	10	No	No	MB	B	B	MB	B	MB	B	-	B	B	B	Alta	Media/ alta	Media	Alta	Media/ alta	Nula	B	B
Table Top Racing: World Tour	1	2-8	6	12	No	20	No	Sí	R	R	B	R	R	R	R	-	B	B	R	Alta	Media	Media	Alta	Media	Baja	B	R
Trackmania Turbo	1	2-16	5	4	Sí	Infinito	Sí	No	E	MB	MB	MB	-	MB	MB	B	B	R	MB	Nula	Alta	Muy Alta	Nula	Media	Alta	B	MB
Trials Fusion	1-4	2-8	6	8	No	Infinito	No	Sí	E	B	B	MB	-	MB	B	B	R	R	B	Nula	Nula	Muy alta	Nula	Media	Muy Alta	MB	MB
Wipeout: Omega Collection	1-2	8	9	46	No	26	No	No	E	MB	E	E	MB	E	MB	MB	MB	E	E	Muy Alta	Alta	Alta	Alta	Media	Nula	MB	E

DEPORTES ¡LOCOS! Y PARA UNOS POCOS

¿Harto de tanto fútbol, baloncesto o tenis? ¿Eres seguidor de deportes más minoritarios como balonmano, ciclismo, béisbol o golf? ¿O simplemente buscas enfoques más locos y no tanto realismo? En estas páginas seguro que encuentras más de una propuesta interesante.



100ft Robot Golf

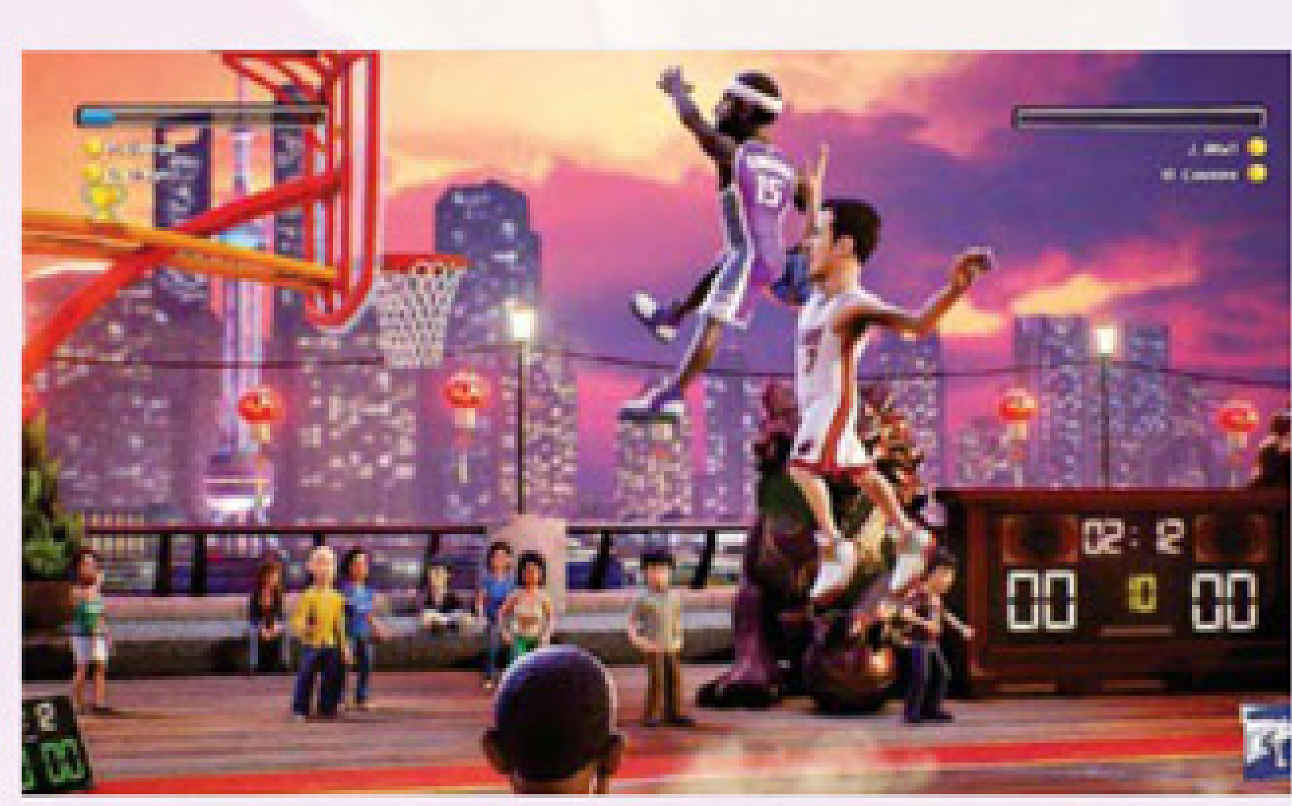
GOLF | NO GOBLIN | 19,99 €

¿Piensas que el golf es aburrido? Eso es porque no lo has practicado con robots de 30 metros de altura. Aquí tu "green" es la ciudad y tus obstáculos serán edificios que podrás arrasar en partidos para hasta 4 jugadores (online o a pantalla partida) y compatible con PS VR.

Disc Jam

AIR HOCKEY | HIGH HORSE ENTERTAINMENT | 14,99 €

Vertiginosos partidos 1 vs 1 o 2 vs 2 (online o en la misma PS4) es lo que plantea *Disc Jam*, un moderno *Pong* en el que jugadores con aspectos muy personalizables deben lograr lanzar el disco hasta el fondo del campo rival mientras protegen el suyo.



NBA Playgrounds

BALONCESTO | SABER INTERACTIVE | 19,99 €

Estrellas actuales y viejas glorias de la NBA en versión "cabezona" se enfrentan en rápidos partidos 2 vs 2 que desafían todas las leyes de la física en aras de la diversión con un sistema de control fácil de asimilar pero con cientos de mates y movimientos estratosféricos.

ARCADES CHIFLADOS

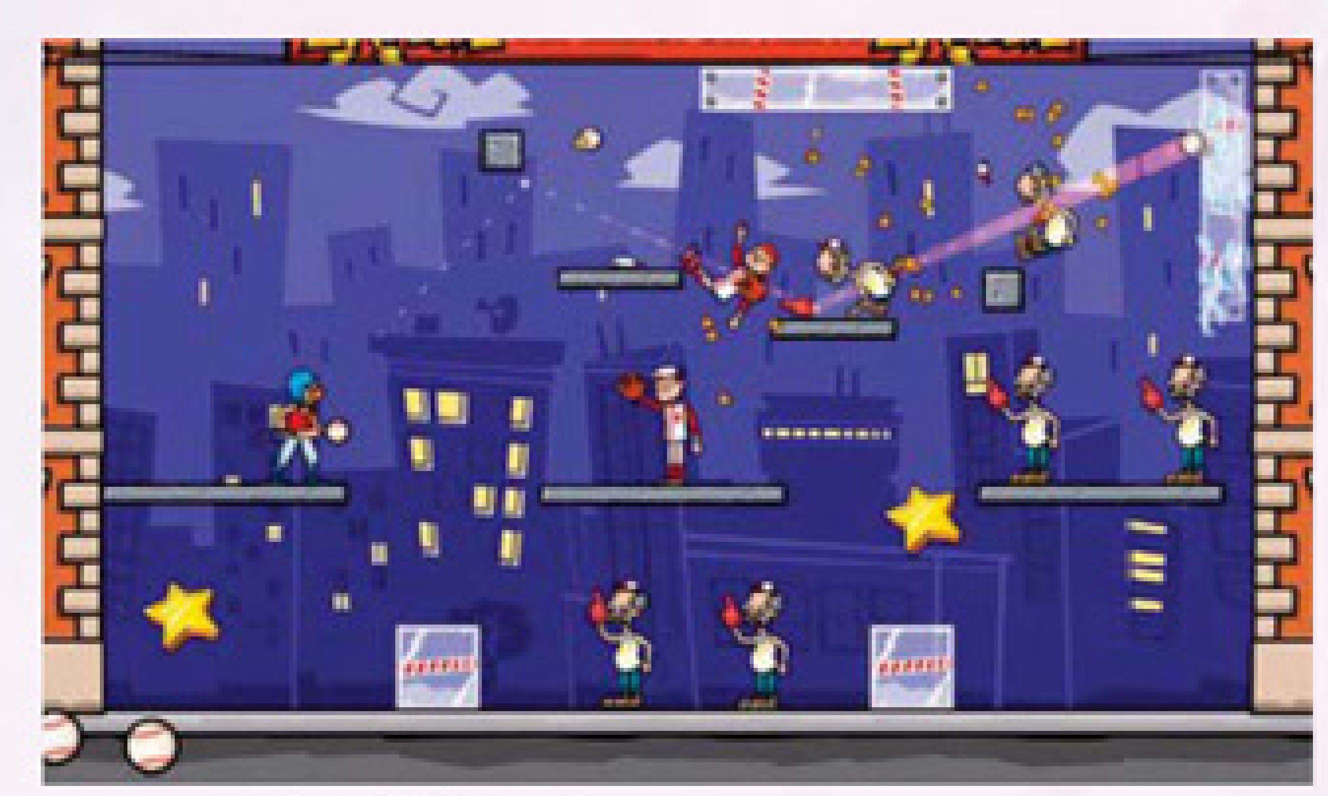
Los simuladores están muy bien, pero en ocasiones apetece sacrificar tanto realismo en aras de buscar diversión sencilla y sin muchas complicaciones. Y cuanto más alocada y explosiva sea la propuesta, pues mucho mejor, ¿no?



Rocket League

FÚTBOL | PSYONIX | 19,99 €

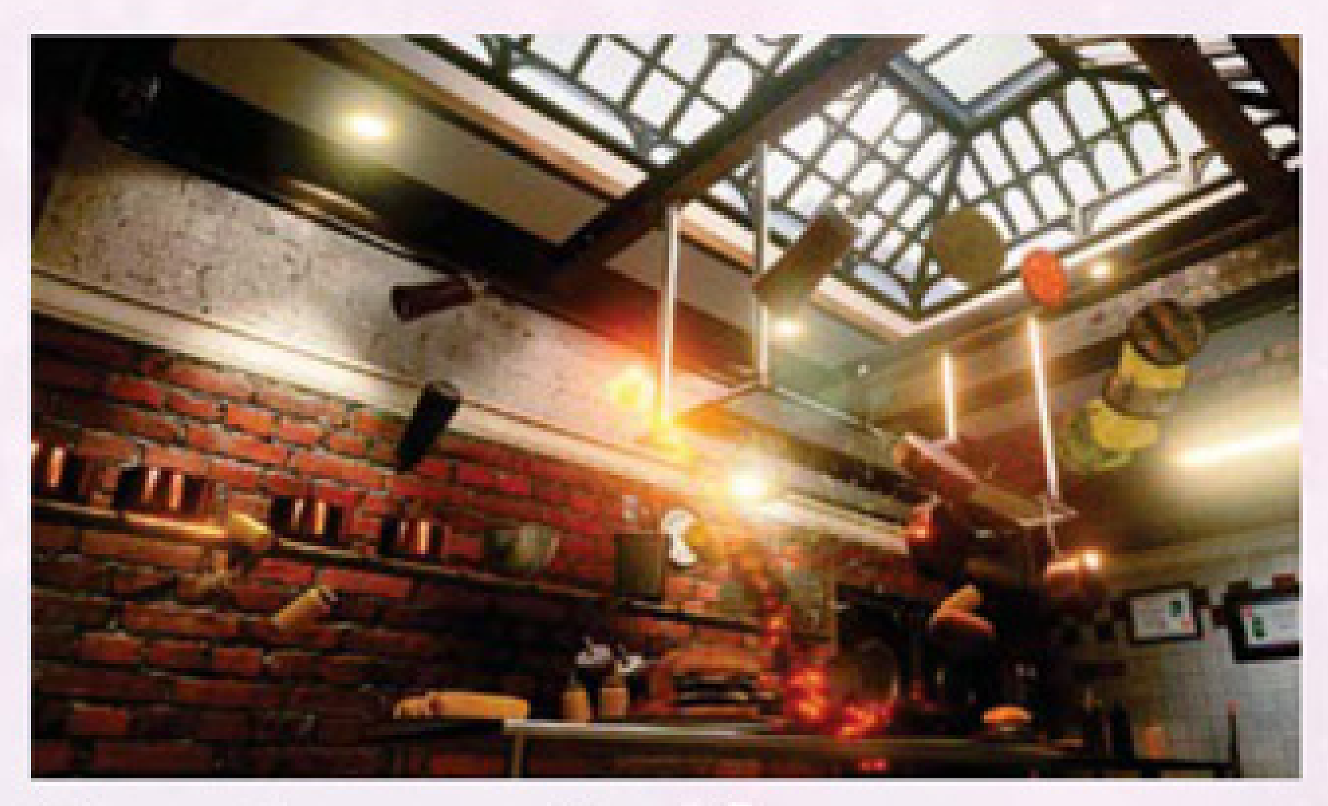
¿Qué os vamos a contar que no sepáis a estas alturas sobre este superadictivo fenómeno que funde deportes como fútbol o basket con coches personalizables en canchas futuristas con físicas imposibles? Si no lo habéis probado, a por él.



Baseball Riot

BÉISBOL | 10TONS | 4,99 €

Asume el papel de un bateador que debe liberar a sus antiguos compañeros de equipo estampando la pelota de béisbol contra enemigos como "catchers" rivales, fans cansinos o árbitros "comprados" en un divertido puzle de habilidad disponible en PS4 y en Vita.



Dangerous Golf

GOLF | THREE FIELDS ENTERTAIMENT | 17,99 €

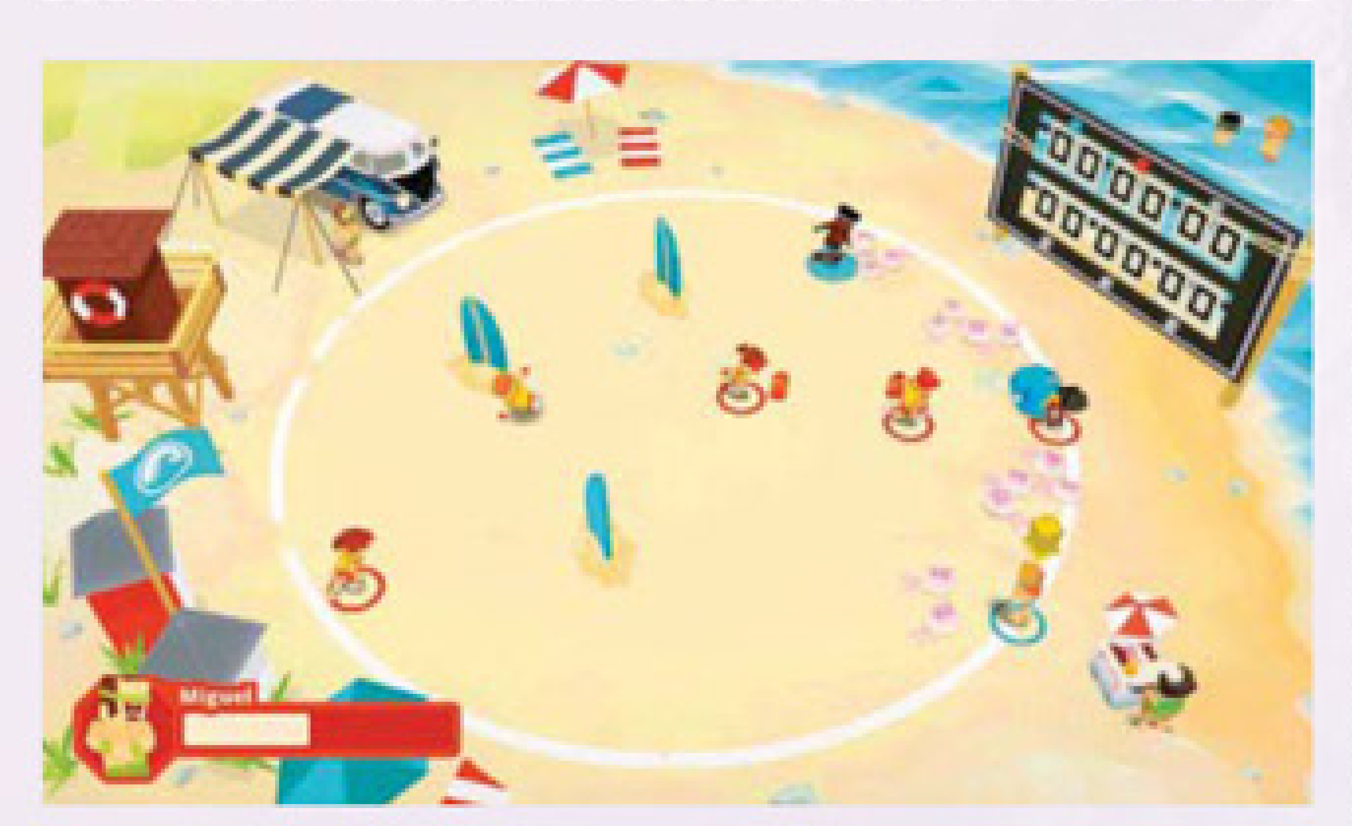
En lugar de meterla en el hoyo, en este arcade tendremos que causar los mayores destrozos posibles con nuestro "swing" en escenarios tan dispares como una cocina, un palacio, un castillo o una gasolinera. Hasta 8 jugadores podrán disfrutar del golf más explosivo.

Blood Bowl II

FÚTBOL AMERICANO | FOCUS | 39,99 €

Adaptación a PS4 del famoso juego de tablero que mezcla la licencia Warhammer con el fútbol americano con una capa de fantasía y brutalidad pocas veces vista. Por turnos, moveremos a nuestro "ejército" en partidos más espectaculares y con muchas más opciones y modalidades que en la (muy limitada) entrega anterior.

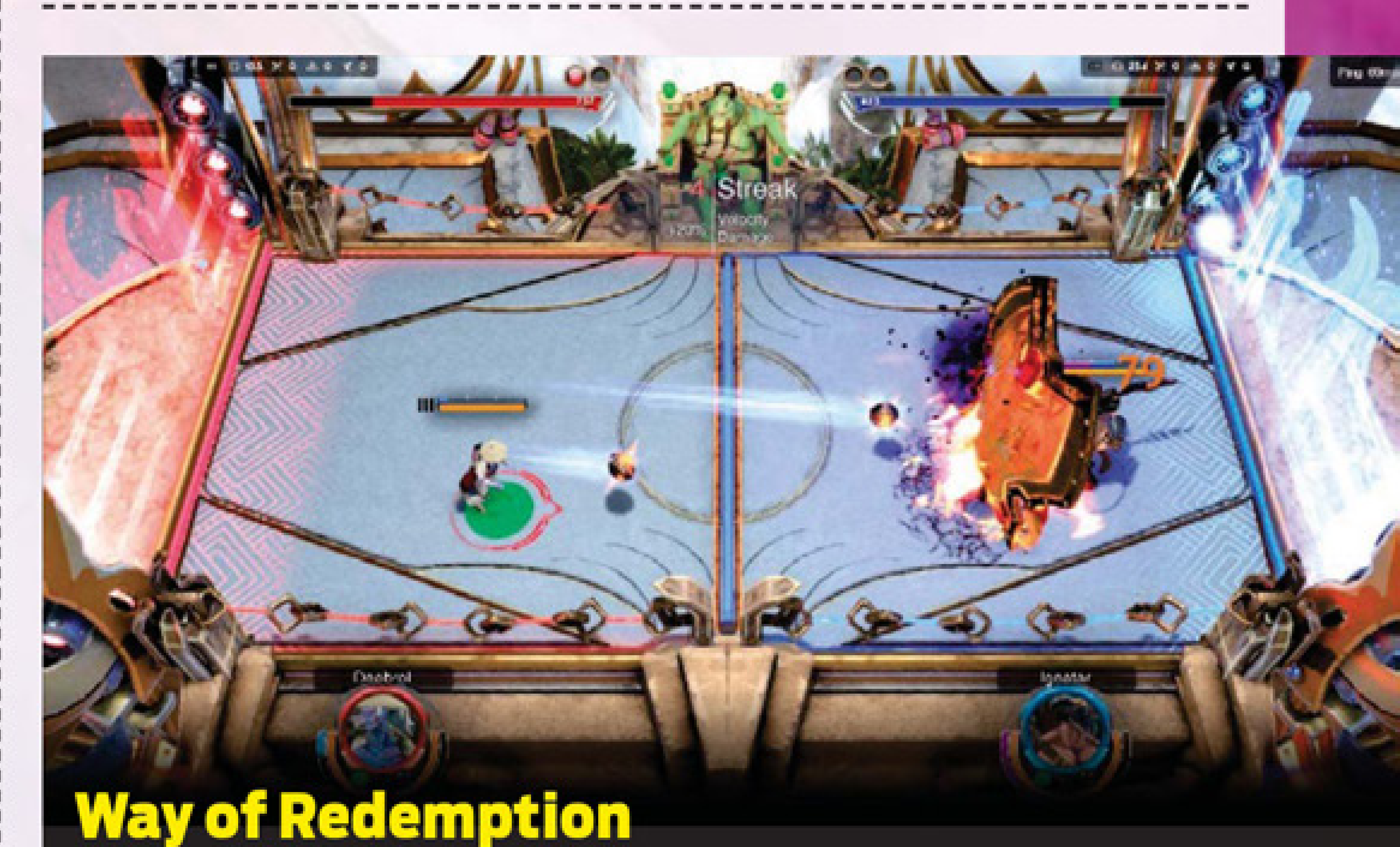




Stikbold!

BALÓN PRISIONERO | CURVE DIGITAL | 9,99 €

En PS Store caben todo tipo de experiencias... ¡incluso un arcade que recrea el mítico juego del "balón prisionero"! Juega en el modo Historia o en locos partidos para hasta 6 jugadores en los que todo vale... ¡incluyendo meter una furgoneta en el campo o invocar una ballena!



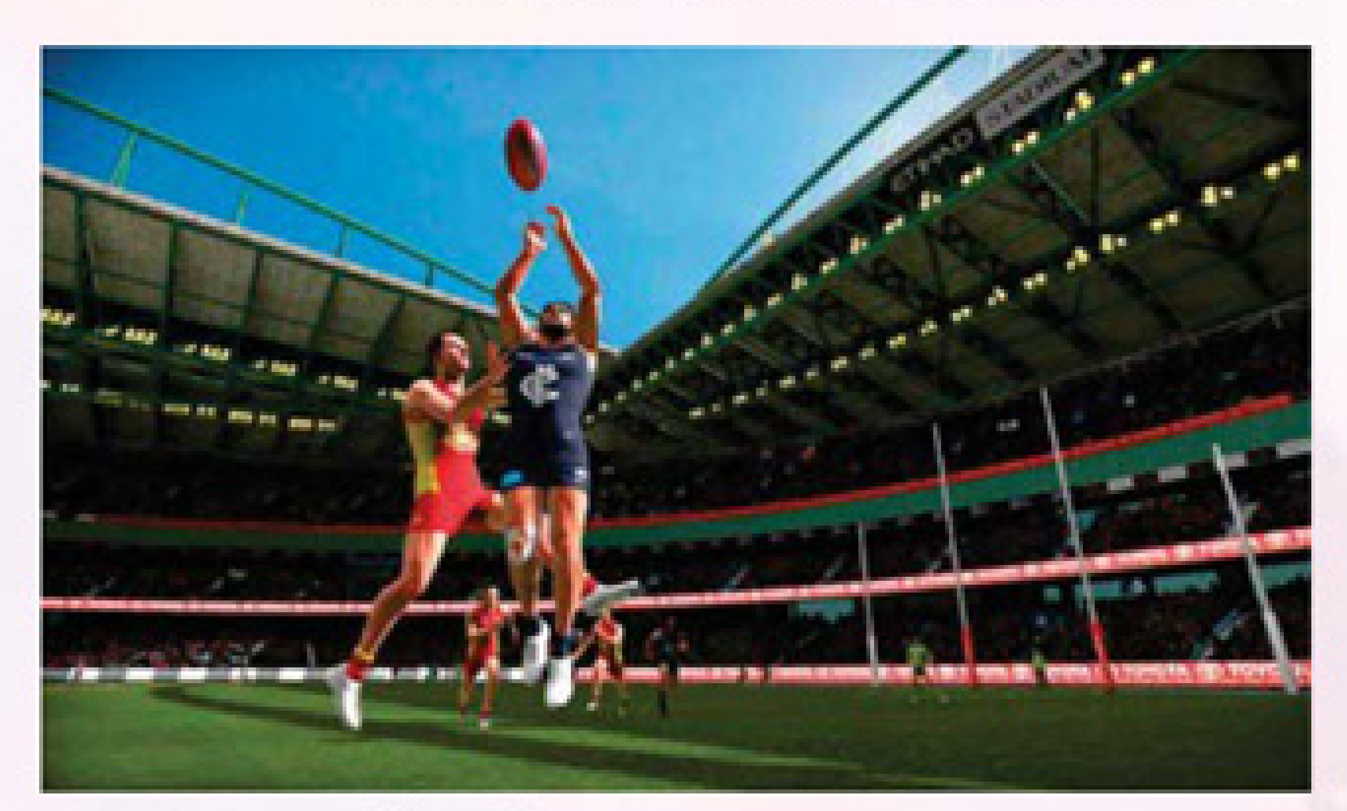
Way of Redemption

AIR HOCKEY | PIXEL CREAM | 14,99 €

Esta producción española nos ofrece una divertida vuelta de tuerca al "estilo *Windjammers*" introduciendo mecánicas propias de los MOBA con un profundo sistema de progresión de los héroes. Ofrece partidas 1 vs 1 y 2 vs 2 tanto en local como online.

DEPORTES MINORITARIOS

No todo va a ser fútbol, baloncesto o tenis, ¿verdad? En PS4 caben muchos otros deportes y gracias a PS Store podemos disfrutar de otras propuestas más minoritarias, aunque muchas no nos lleguen en formato físico.



AFL Evolution

FÚTBOL AMERICANO | HOME ENT SUPPLIERS | 69,99 €

El fútbol americano australiano tiene sus propias reglas, como descubriremos en este simulador que no tiene nada que envidiar a un *FIFA* en opciones: Temporadas, modo Carrera, gestión, más de 80 equipos reales, fútbol femenino... Y con online para 8 jugadores.



Caballo de Carreras 2016

HÍPICA | YASH FUTURE TECH SOLUTIONS | 13,99 E

Con esta macarrónica traducción encontraréis *Horse Racing 2016* en PS Store, un curioso juego de hípica que nos permitirá disputar una temporada completa con 6 jinetes y caballos (cada uno con sus características), 55 eventos, carreras para 4 jugadores en local...

Madden NFL 17

FÚTBOL AMERICANO | EA SPORTS | 69,99 €

El mejor simulador de fútbol americano sigue siendo *Madden NFL*, que su versión *17* ofrece no sólo todos los equipos licenciados y actualizados y su modo Franquicia sino también modo Ultimate Team, Draft de Campiones... La entrega más completa hasta *Madden NFL 18.*



NHL 17

HOCKEY SOBRE HIELO | EA SPORTS | 69,99 €

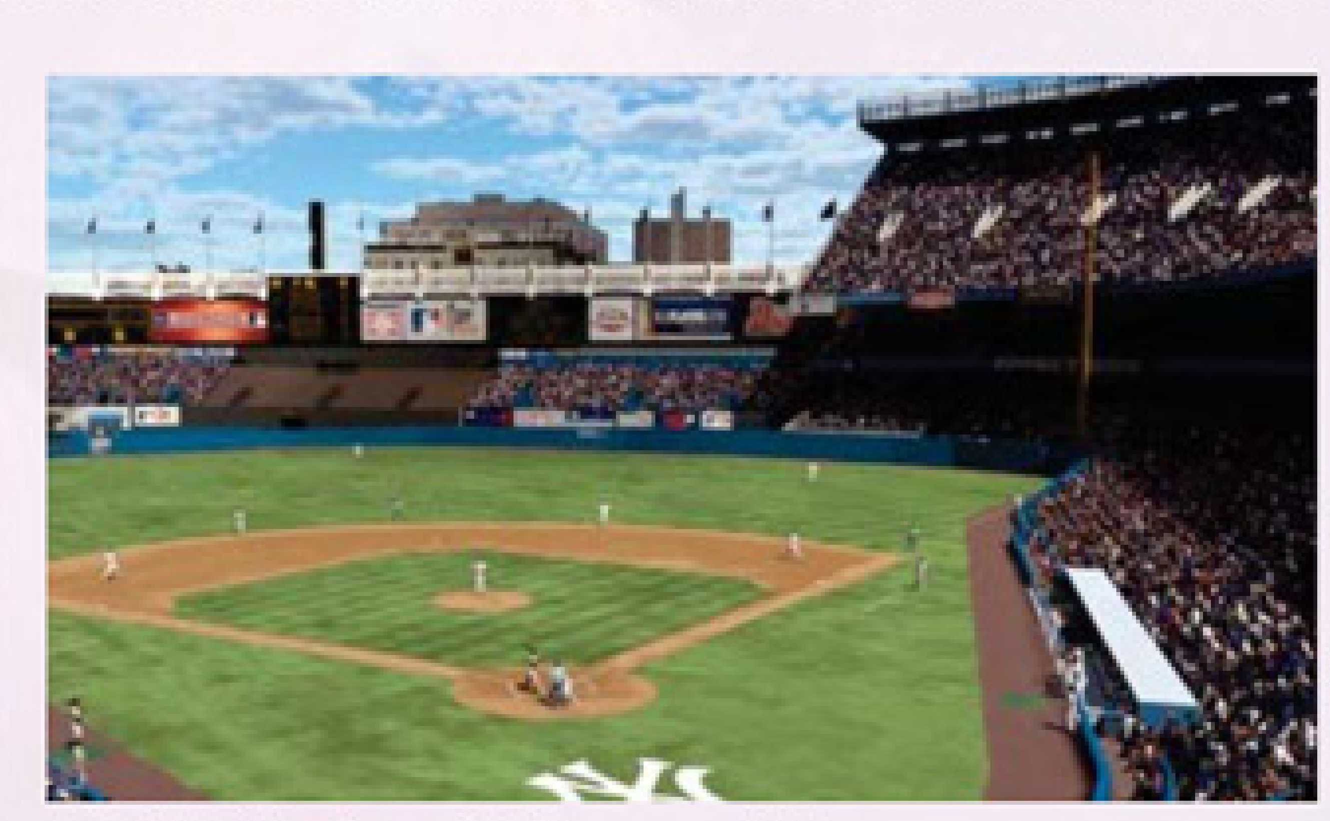
Esta entrega también ha llegado en formato físico a nuestro país. Por supuesto, incorpora todas las licencias y modalidades de los juegos de EA Sports: Franquicia, Ultimate Team, Draft de Campeones... ¡El juego de hockey definitivo!



Rory McIlroy PGA TOUR

GOLF | EA SPORTS | 19,99 €

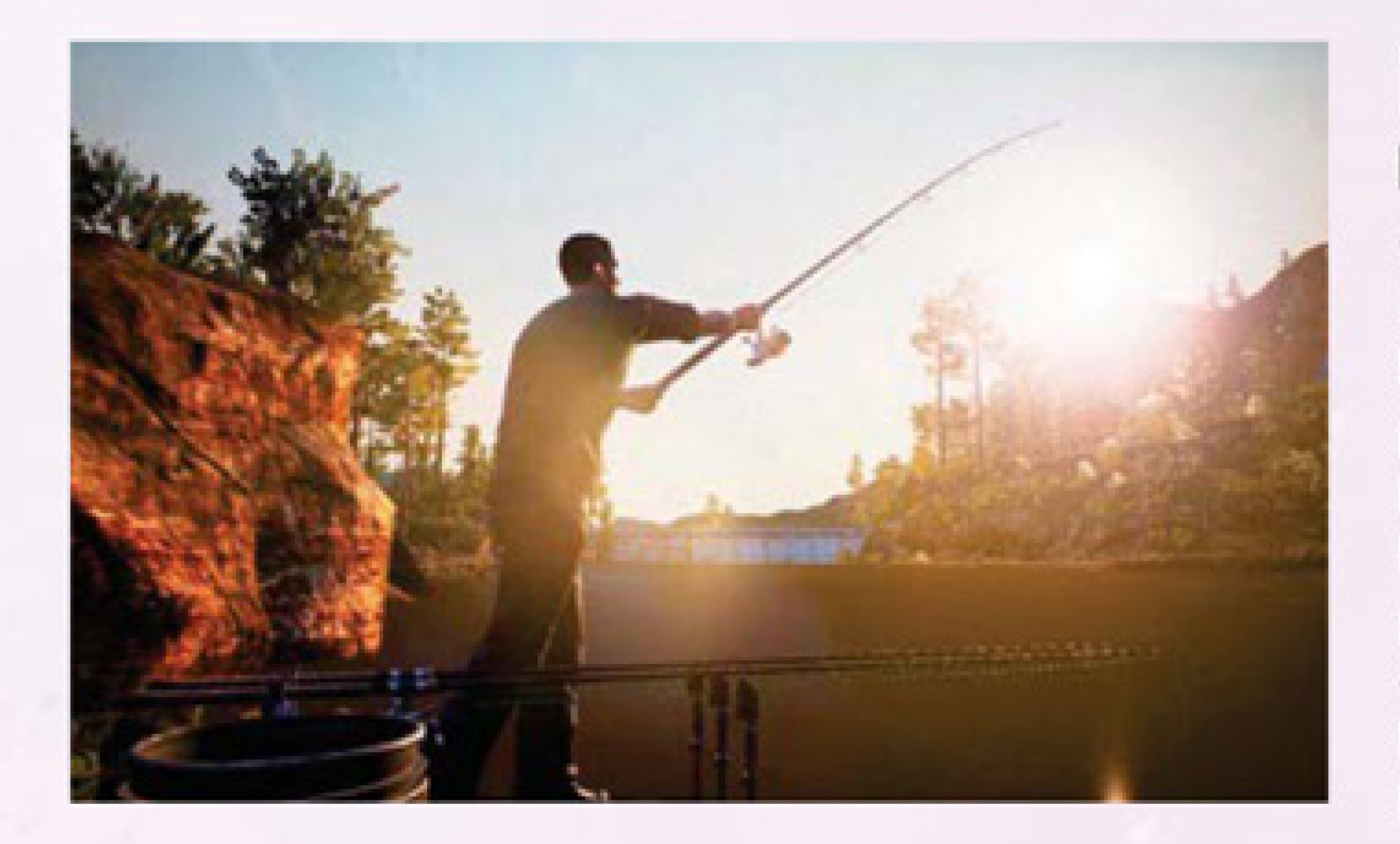
Tiger Woods dejó de ser la imagen del simulador de golf de EA Sports con esta entrega, que además usa el motor gráfico Frostbite 3 (el mismo de *Star Wars Battlefront*) para una mayor espectacularidad en los entornos, que son más "explorables" que nunca.



MLB The Show 17

BÉISBOL | SONY | 49,99 €

La presente entrega de esta serie de simuladores de béisbol de Sony ofrece más opciones de personalización en su modo Road to the Show, además de su modo Franquicia, eventos llamados Critical Situations...



Euro Fishing

PESCA | DOVETAIL GAMES | 19,99 €

Con permiso de *FFXV: Monsters of the Deep* (es broma), éste es el juego de pesca más realista. Nos llevará por cinco zonas de Europa y las distintas especies responden a los distintos anzuelos según la hora del día, como lo harían en la vida real.



The Golf Club 2

GOLF | HB STUDIOS | 39,99 €

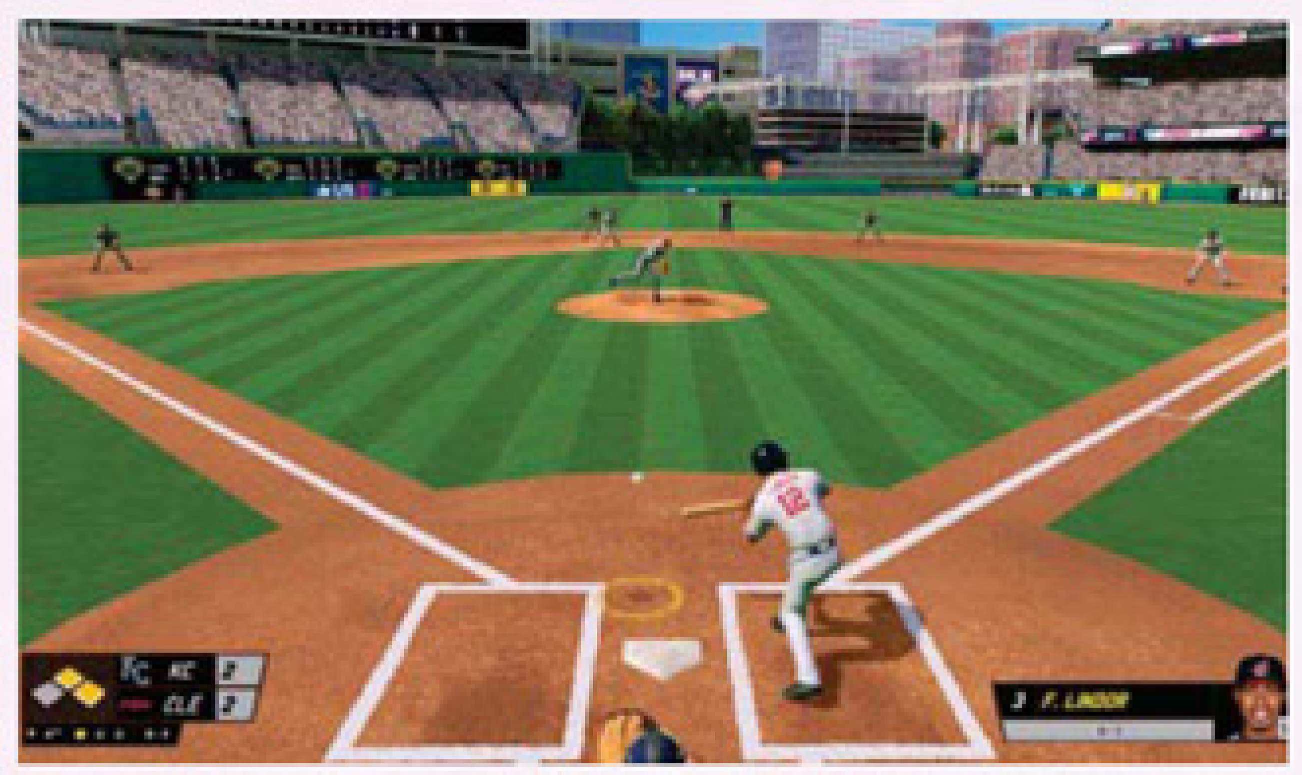
El 30 de junio llega a PS Store este simulador de golf que vuelve a tener el foco puesto en que formemos un grupo de golfistas con nuestros amigos, compitiendo en torneos y ganando dinero para llegar a lo más alto en la mayor comunidad de golf.

Handball 17

BALONMANO | BIGBEN | 59,99 €

La edición más completa del único simulador de balonmano en consola incluye 82 equipos oficiales de las mejores ligas europeas, un control rediseñado (que posibilita todos los movimientos de este deporte), gráficos renovados...





RBI Baseball 17

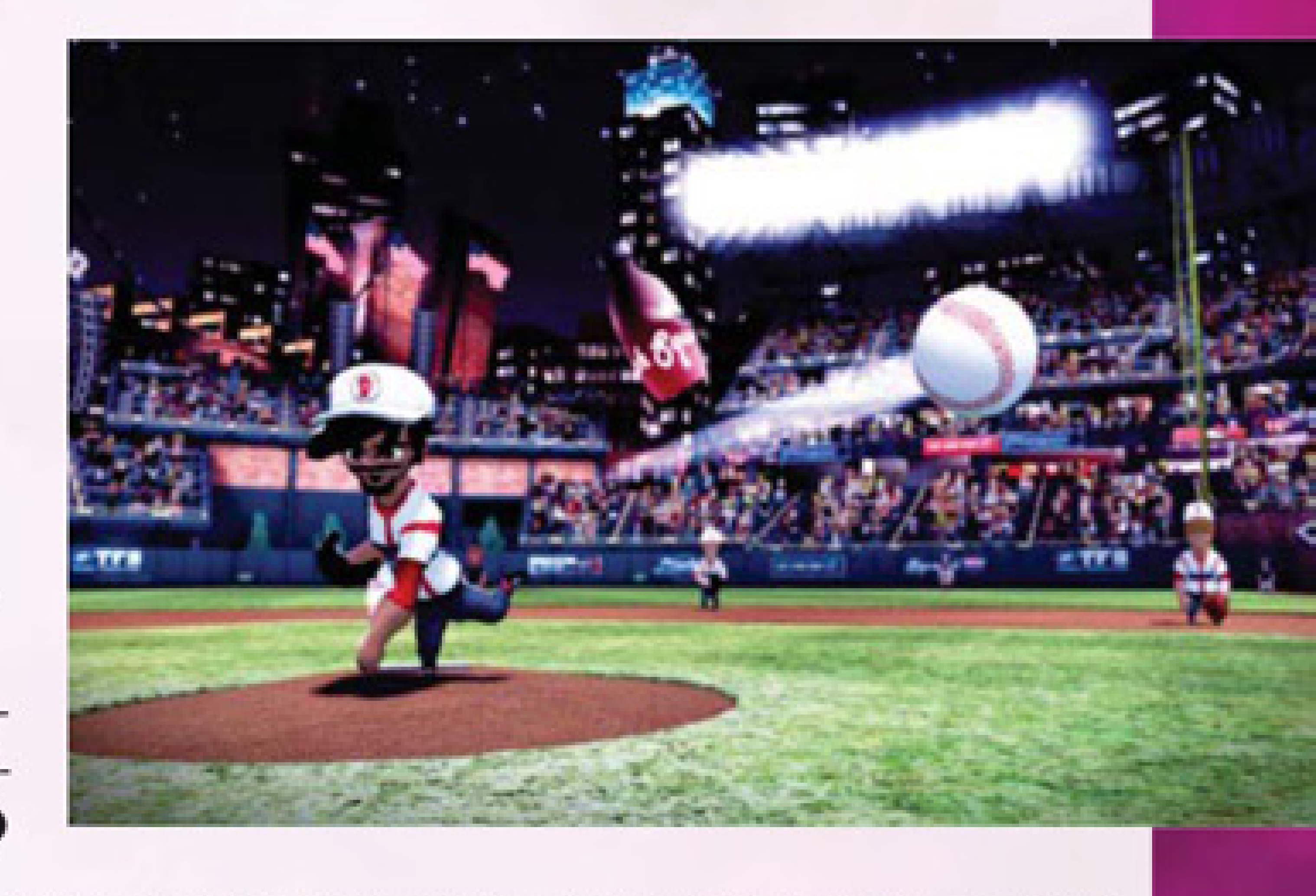
BÉISBOL | MLB AM | 23,99 €

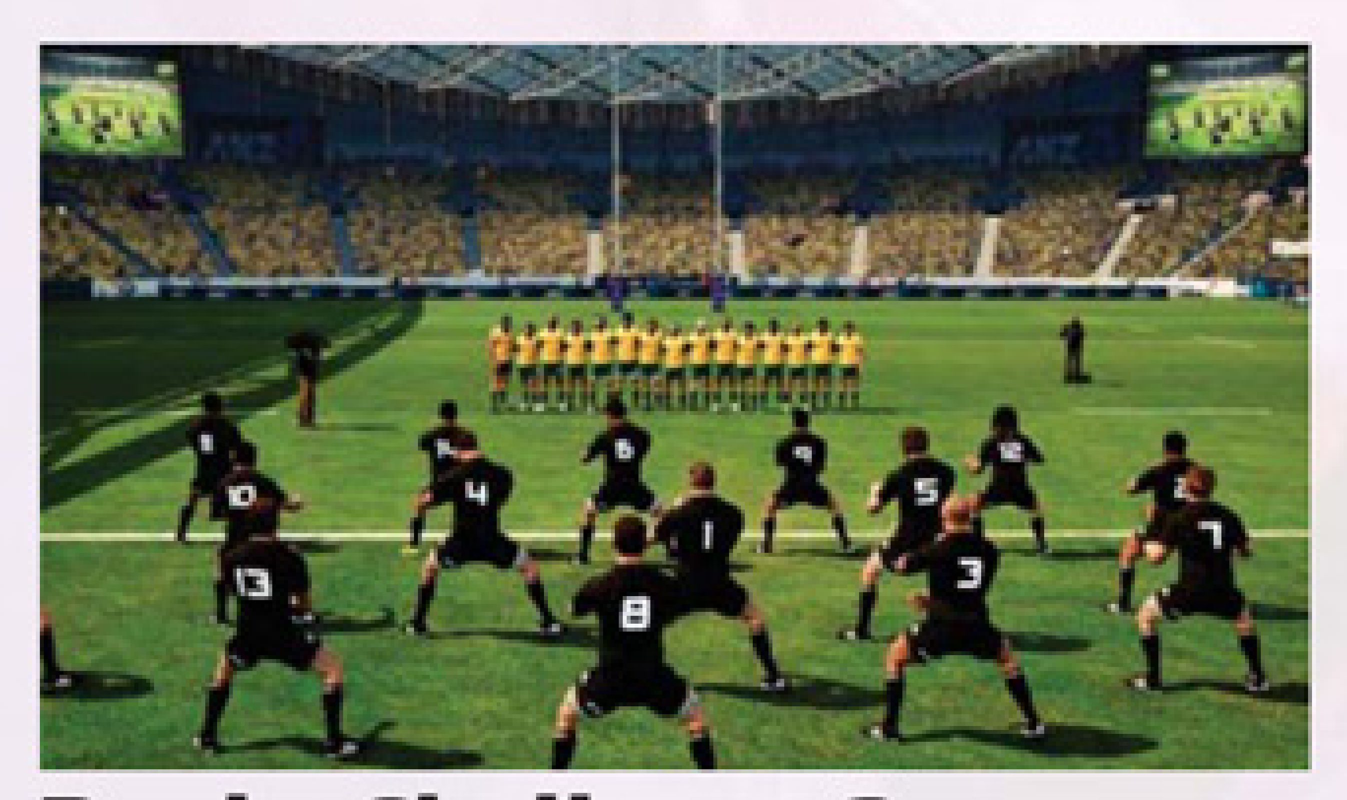
Los 30 equipos de la MLB norteamericana (con sus 30 estadios y más de 1.000 jugadores con sus estadísticas actualizadas) en un simulador de béisbol muy accesible que nos permite jugar con las reglas actuales o con configuraciones clásicas. Y lo van actualizando.

Super Mega Baseball

BÉISBOL | METALHEAD | 19,99 €

No te dejes engañar por la cabezona apariencia de sus protagonistas ni por su aparentemente sencillo control porque estamos ante un auténtico simulador de beisbol. Ideal para los que quieran introducirse en este deporte tanto en solitario como en compañía (hasta cuatro jugadores).





Rugby Challenge 3

RUGBY | HOME ENT SUPPLIERS | 69,99 €

Con sus más de 11 torneos (Incluidos los nuevos Super Rugby, ITM Cup y Currie Cup) y opciones como el nuevo modo Rugby a Siete y Be a Pro (crea un jugador y llévalo a la gloria en 13 temporadas), es realmente completo.



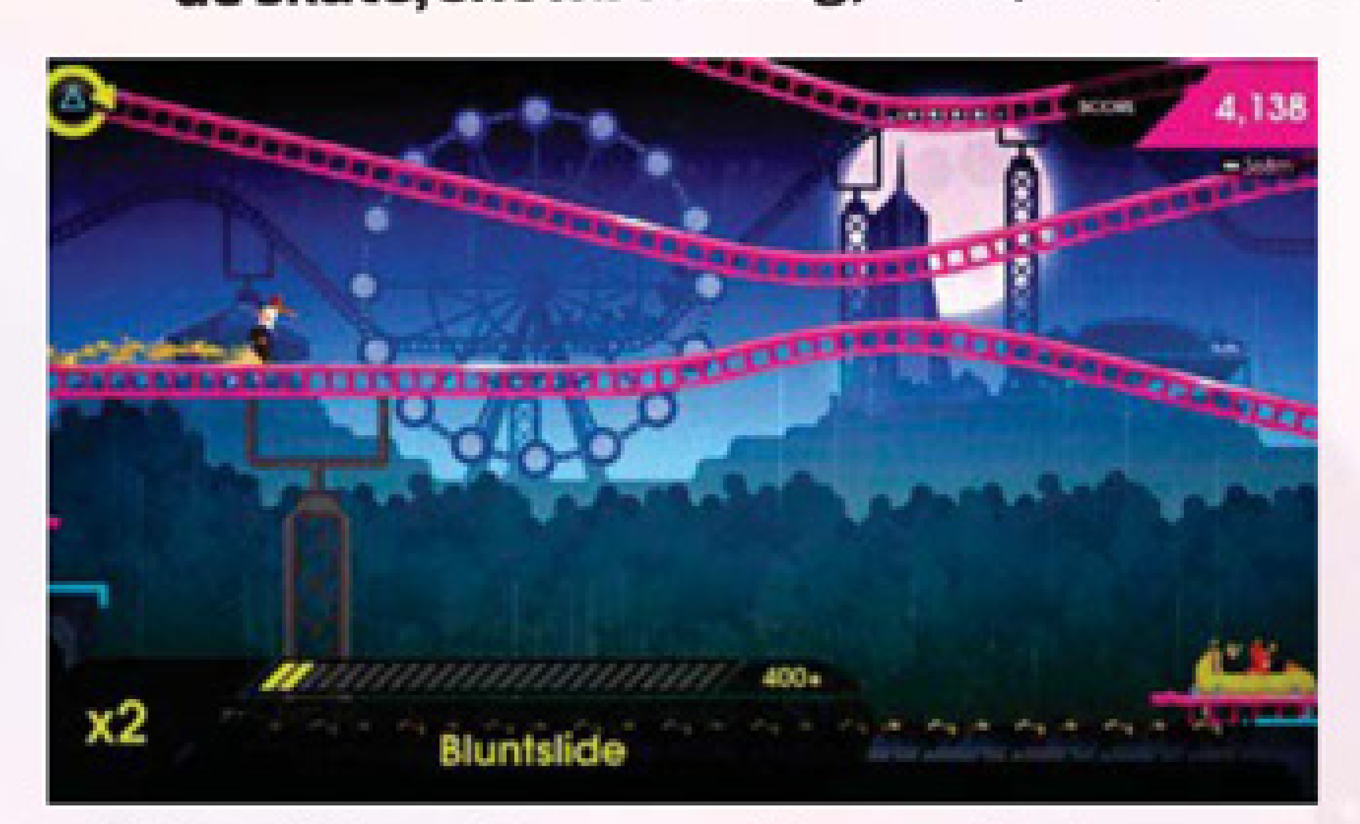
Tour de France 2017

CICLISMO | FOCUS HOME INTERACTIVE | 49,99 €

Además de permitirnos disfrutar, etapa a etapa, de la competición ciclista más prestigiosa del mundo, podemos construir nuestro propio equipo en el modo Pro Team, participar en peligrosos Descensos o competir con o contra un amigo.

DEPORTES EXTREMOS

En los tiempos de PSone y PS2 hubo un auténtico "boom" de juegos de deportes extremos. Había cantidad de juegos de skate, snowboarding, BMX, surf, wakeboarding... Ahora mismo encontramos menos. Pero haberlos, "haylos".



Olli Olli Epic Combo Edition

SKATE | ROLL7 | 24,99 €

Un pack que reúne dos juegos de skate tremendamente originales tanto en su estética como en su estructura (pequeños niveles ideales para disfrutar en PS Vita aunque también está para PS4). Que no te engañe su desarrollo en 2D porque tiene mucha miga.



Snow Moto Racing Freedom

MOTOS DE NIEVE | ZORDIX | 29,99 €

Los creadores de *Aqua Moto Racing Utopia* trasladan su propuesta de motos acuáticas a la nieve y nos proponen vertiginosas competiciones en montañas nevadas, con sus acrobacias extremas y multijugador local para cuatro jugadores y online para hasta ocho.

Aqua Moto Racing Utopia

MOTOS ACUÁTICAS | ZORDIX | 29,99 €

Con este calor veraniego ¿quién no querría hacer cabriolas sobre una moto acuática en lugares como las costas griegas o el Amazonas? Pues esto es lo que propone este juego, que además de ofrecer un modo Carrera también tiene multijugador local para 4 y piques online para 8.





Tony Hawk Pro Skater 5

SKATE | ACTIVISION | 39,99 €

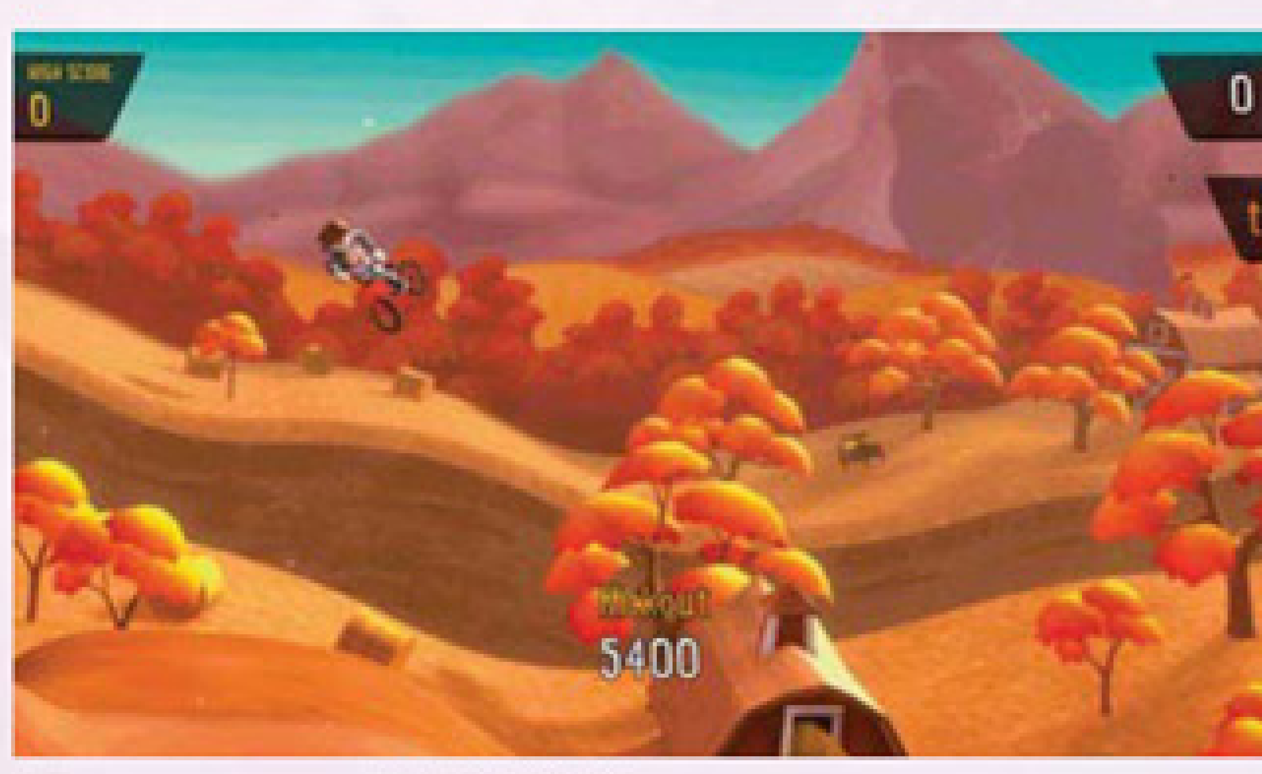
El astro del monopatín quiso reverdecer viejos laureles en PS4 con una entrega que prometía una vuelta a los orígenes. El problema de este juego fue justamente ése: que no innovó nada en lo jugable y su parcela técnica está muy por debajo de lo que puede ofrecer PS4. En nuestra opinión fue una oportunidad perdida, pero si gozaste con los buenos *Tony Hawk´s* en la primera PlayStation puede que te apetezca surcar de nuevo el asfalto con tu tabla y realizar los mejores "tricks".



Steep

DEPORTES DE INVIERNO | UBISOFT | 69,99 €

Explorar una montaña con libertad y participar en multitud de retos solo o con amigos es lo que propone *Steep*, que además nos deja elegir entre distintas disciplinas: esquí, snowboard, parapente o "volar" con el traje aéreo. Y lo mejor de todo es que sigue creciendo mediante actualizaciones, con una comunidad bastante activa.



Pumped BMX +

BMX | CURVE DIGITAL | 9,99 €

Esta adaptación para PS4, PS3 y PS Vita (es "cross buy") del juego para móviles incluye múltiples mejoras para que realicemos las mejores piruetas sobre nuestras bicis BMX en un total de 500 desafíos.

PROPUESTAS RETRO

Gracias a PS Store también podemos disfrutar de un buen puñado de propuestas retro centradas en deportes minoritarios o con un enfoque más alocado. Y a un precio muy ajustado. Aquí van nuestras favoritas:



Arcade Archives: Super Dodge Ball

BALÓN PRISIONERO | TECHNOS | 6,99 €

Desarrollado por Technos en 1987, gracias a PS Store podemos recuperar esta curiosa propuesta cercana al "balón prisionero" con los pixelados gráficos de la época.

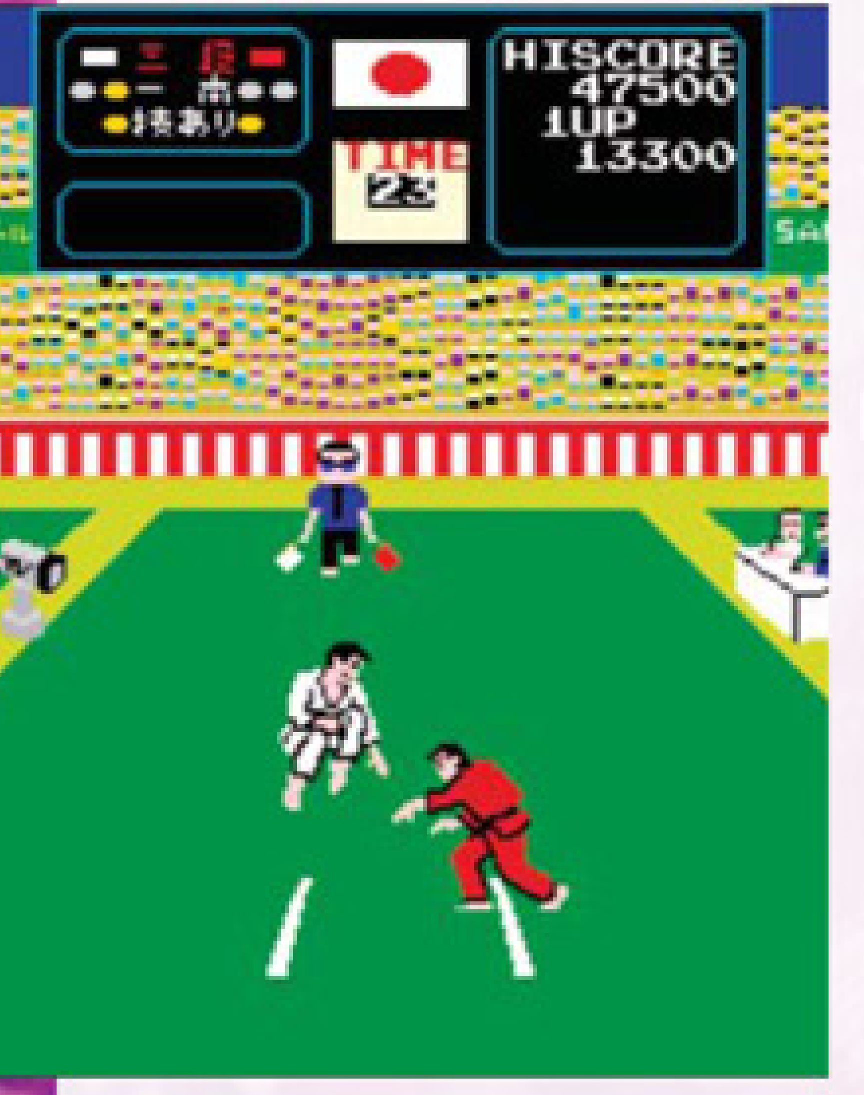


ACA Neo Geo Neo Turf Masters

GOLF | SNK | 6,99 €

Lanzado originalmente en 1996, este arcade de SNK incluye seis golfistas (cada uno con sus particularidades) y un modo de juego para dos jugadores. Un clásico de Neo Geo "tal cual" dentro de la colección ACA Neo Geo en PS Store.





Arcade Archives: Karate Champ

KARATE | DATA EAST | 6,99 €

Otro de los clasicazos que podemos encontrar en PS Store dentro de la colección *Arcade Archives* es *Karate Champ* (1984). Eso sí, ya os avisamos de que no ha envejecido demasiado bien en lo jugable...



Arcade Archives: Shusse Ozumo

SUMO | TECHNOS | 6,99 €

En PS Store cabe prácticamente todo, incluyendo el primer juego de sumo de la historia (1984). Sus reglas son sencillas. Dos luchadores (Rikishi) se enfrentan y pierde el que es sacado del anillo circular (Dohyo) o si toca el suelo con una parte de su cuerpo que no sean las plantas de sus pies. Toda una curiosidad a nuestro alcance.

Y EN EL FUTURO...

Everybody's Golf

GOLF | SONY | 39,99 €

Para celebrar su 20 aniversario, el 30 de agosto disfrutaremos de la entrega más completa de este asequible juego de golf, con minijuegos extra como carreras de "buggies", pesca o búsqueda del tesoro.





Windjammers

AIR HOCKEY | DOT EMU | SIN CONFIRMAR

DotEmu rescatará este clásico de Data East para PS4 y PS Vita con toda la diversión del original, sus 5 modos de juego y 6 personajes y canchas, junto a novedades como poder jugar online o menús en HD. No debería tardar mucho en llegar a PS Store.

Rugby 18

RUGBY | EKO SOFTWARE | OCTUBRE

Los fans del rugby tienen una cita este otoño con la nueva entrega de esta saga de simuladores, que busca el realismo en todos los frentes, desde equipos y competiciones a la profundidad de los partidos.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El imperio romano en PS4

Soy muy fan de *Shadow of Rome*, el juego de Capcom de PS2. Me gustaría saber si hay planes de reeditarlo o remasterizarlo en PS4, como se ha hecho con otros clásicos de PS2. También si hay posibilidad de que la saga continúe. ¿Hay otras propuestas similares de ambientación en la Antigua Roma en alguna consola de Sony actual? Es una ambientación que me encanta.

@Pseudogranaino

A nosotros también nos gustó mucho *Shadow of Rome* en PS2 y ojalá lo sacarán en el Store aunque fuera como "clásico" de PS2 . No hemos oído nada al respecto, pero tampoco es descartable en el futuro (cosas más raras se han visto). Eso sí, no esperes una secuela. Lamentablemente, y por extraño que parezca dado el muchísimo juego que puede dar la antigua Roma, no hay nada parecido en PS4, ni en su género (acción/sigilo), ni casi en ambientación. Hace tiempo Crytek hablo de que podría llevar su *Ryse: Son of Rome* a PS4, pero al final no será así. El que sí saldrá en PS4 es *Numantia*, un juego de estrategia por turnos hecho en España en el que, como numantinos, deberemos contener el avance del ejército romano.

A la estela de *FIFA Street*

Muy buenas, como siempre agradeceros la gran revista que hacéis cada mes. Mi pregunta es: ¿se sabe algo sobre un tipo de juego que parece que se está perdiéndose como es *FIFA Street*? Gracias.

@Yuyu Izquierdo Ponce

Pues lo cierto es que EA Sports no parece estar por la labor de recuperar este arcade de fútbol callejero que ya nos amenizó más de un verano en el pasado. Ahora mismo en PS4 no hay ningún juego que exhiba ese "refrescante" planteamiento, pero sí lo hay en otros deporte como baloncesto, golf, béisbol... Échale un ojo al reportaje que llevamos en este mismo número sobre arcades de deportes y disciplinas minoritarias. Seguro de que alguno te interesa.



Blacklist fue el último *Splinter Cell* que recibimos en PS3. Habrá nueva entrega, pero aún tardará.

¿Sam Fisher sigue vivo?

Hola. En mi opinión, la mejor conferencia del pasado E3 la hizo Ubisoft, aunque eché en falta un nuevo *Splinter Cell*. ¿Se sabe algo sobre esta franquicia?

@Carlos Lozano

Efectivamente, vuelven licencias de Ubisoft como *Assassin' Creed*, *The Crew* o *Beyond Good & Evil* pero ni rastro de *Splinter Cell*. Pero tranquilo, que el jefazo de Ubi, Yves Guillemot, confirmó que "estamos recibiendo numerosos bocetos y propuestas relacionadas con la marca, y vamos a coger uno, aunque los usuarios tendrán que esperar para verlo". Así que haberlo, lo habrá,

Mejorando *Viernes 13*

¿Sabéis algo del juego de *Viernes 13*? ¿Está en castellano? ¿Llegará en formato físico? ¿Le meterán al final modo Campaña? Gracias.

@Juan Manuel Campos González

Pues que ya ha salido. Puedes leer nuestro análisis en este mismo número. Lamentablemente, no está en castellano y de momento no hay planes para una edición física. En cuanto al modo Campaña, sus creadores prometieron que lo incluirían más adelante vía DLC. Ojalá, porque el juego llega bastante escaso de contenido. Una buena alternativa es *Dead by Deadlight*. Misma idea pero con más contenido y en disco.

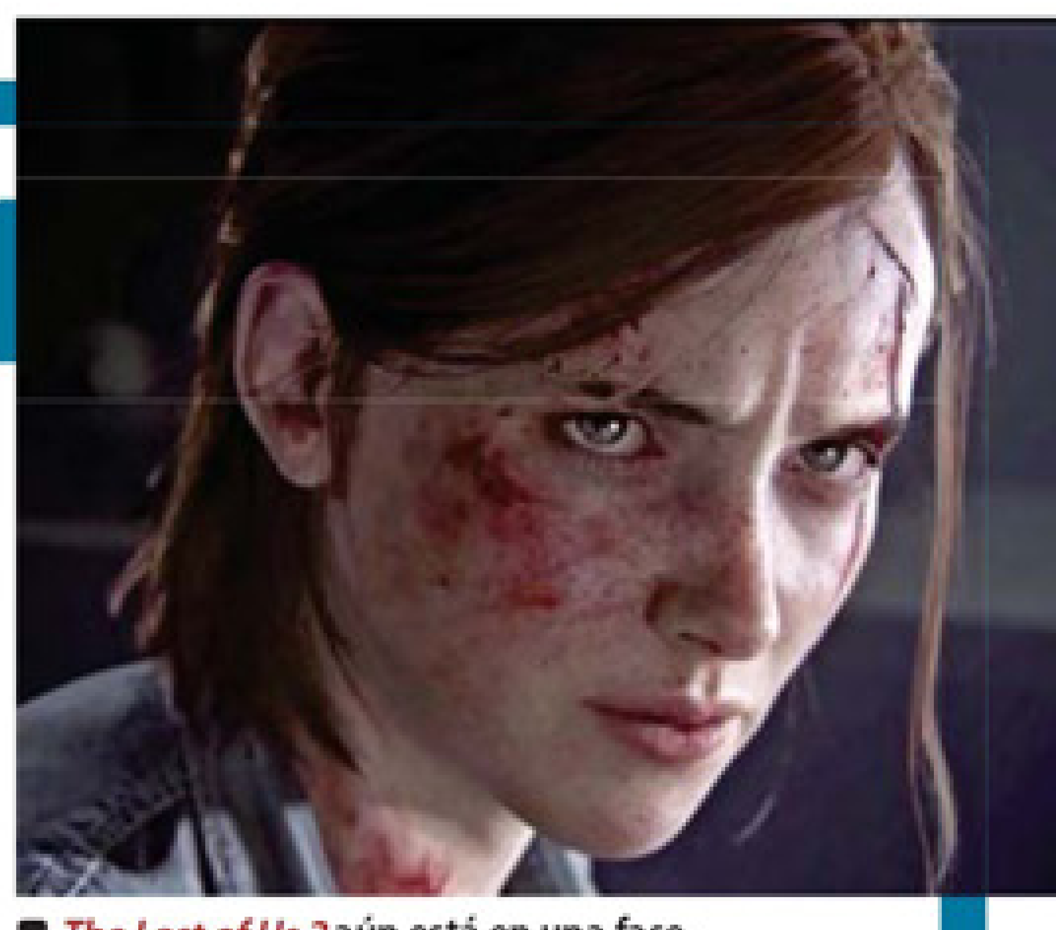
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Por qué no enseñaron *The Last of Us 2* en el E3?

Hola amigos de Playmanía. Aún estoy enfadada con Sony por no haber mostrado nada nuevo de *The Last of Us 2* en el pasado E3. ¡Esto es jugar con nuestras emociones! ¿Qué pasa, hay problemas en su desarrollo o qué?

@Azahara Fuentes Revilla

No, no hay problemas en su desarrollo (que sepamos). Sencillamente, en este E3 Sony ha decidido centrarse en mostrar juegos "in game" y ya en un avanzado estado de desarrollo y con fecha de lanzamiento más o menos definida, en lugar de "vender humo" con trailers que no enseñan "juego" y que no tienen fecha de lanzamiento, como hicieron en anteriores ediciones de la feria. Son dos enfoques distintos pero igualmente válidos para las conferencias. A nosotros también nos faltaron sorpresas y algún anuncio "ilusionante", pero ya habrá otras ocasiones (Gamescom, Tokyo Game Show, PlayStation Experience...). No descartes que haya que esperar incluso hasta el próximo E3 para ver algo nuevo de *TLOU2*.



The Last of Us 2 aún está en una fase temprana de desarrollo y es normal que no haya nuevas noticias de momento.


■ *The Order 1886* fue una de las nuevas franquicias que se estrenaron con PS4. Su secuela no está confirmada.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿El remake de *FFVII* será exclusivo?

@Rodrigo Hicks
De momento, la única plataforma confirmada para el "remake" de *Final Fantasy VII* es PS4. Pero este desarrollo está dando tantas vueltas que ya veremos a ver cómo termina la historia...

¿Habrá juego cruzado en *Rocket League*?

@Beatriz Hernández
Ya es posible jugar online con usuarios de PC, pero no con otras consolas. Según sus creadores es Sony la que no quiere.

¿Cuándo estará listo *H1Z1* en PS4?

@Xavier Valle
Pues aunque ya lleva casi un año disponible en PC y hace un montón que lo anunciaron para PS4, aún no sabemos exactamente cuándo nos llegará es MMO en el que deberemos sobrevivir en un apocalipsis zombi. En principio lo esperábamos para este año, pero pasan los meses y... no sabemos nada.

¿Llegará a PS4 la nueva expansión de *XCOM2*?

@Rodrigo
Si te refieres a *War of the Chosen*, sí, llegará el 28 de agosto. Incluirá tres nuevas facciones y nuevas clases, nuevos enemigos, mayor personalización y rejugabilidad, modo Desafío...

Esperando la segunda orden

Hola amigos de Playmanía. Quería preguntaros si al final sacarán secuela de *The Order 1886*. Tal y como acaba, sería lo suyo, ¿no?
@Paco Labrador
Efectivamente, el juego termina casi cuando tiene pinta de que va a empezar lo mejor. El año pasado sus creadores, Ready at Dawn, declararon que estaban "ready" para hacer la secuela, pero no está confirmado... ni es descartable. De hecho, no sabemos en qué juego trabajan ahora mismo así que... puede que sea éste.

¿Cómo salvar la saga *Yakuza*?

Fui a comprar *Yakuza 0* y estaba agotado. El dependiente me dijo que llegaron pocos. No es que sea un gran fan de la saga, pero me pirran los juegos diferentes que aporten ideas nuevas e historias chulas (aunque estos juegos están en inglés). Reservé la entrega que sale ahora en verano y me gustaría saber cómo podemos ayudar a Sega para que siga trayendo la saga aquí.
@Juan Manuel Campos González
Antes de nada, decirte que aunque efectivamente en GAME esté ya "oficialmente" descatalogado, aún es posible encontrar *Yakuza 0* en algunas grandes superficies y, si no, no debería costarte hacerte con él recurriendo a la segunda mano. Con respecto a tu pregunta, la mejor forma de "ayudar" a las compañías es comprando sus juegos a "full price", es decir, sin que estén rebajados. Pero entendemos que esto no es fácil teniendo en cuenta que todos sabemos que, la inmensa mayoría de los casos, vamos a tener el juego que nos gusta bastante más barato en poco tiempo (de hecho, cada vez hay que esperar menos tiempo). Lo de la traducción, en el caso de los *Yakuza*, es harina de otro costal. Son juegos con muchísimas líneas de diálogo y, por ende, muy caros de traducir. Vemos poco probable que los traduzcan en el futuro. Pero bueno, al menos la sexta entrega ya está confirmada en Europa para finales de año y en formato físico.

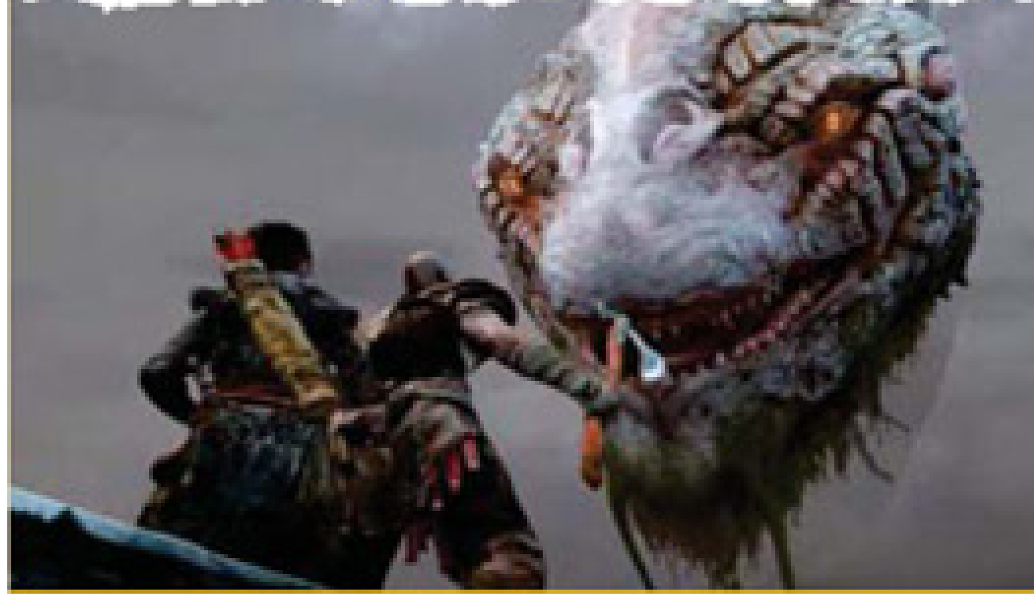
Resident Evil 2 y su "remake"

En el E3 no se ha visto nada del remake de *Resident Evil 2*. Hace tiempo me temo lo retrasarán para PS5. ¿Sabéis algo?
@Juanma C. González
Es cierto que fue uno de los grandes ausentes en el pasado E3, pero lo bueno es que su productor, Hiroyuki Kobayashi, afirmó poco después de la feria angelina que tendríamos noticias del "remake" de *Resident Evil 2* "muy pronto". Así que permanezcamos atentos a las próximas ferias como la Gamescom a finales de agosto o, mucho más probable, en el Tokyo Game Show que se celebrará en septiembre.

■ El desarrollo del remake de *Resident Evil 2* sigue viento en popa y Capcom promete más noticias pronto.



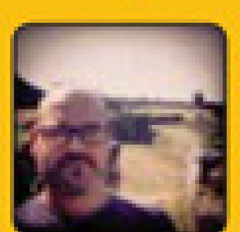
¿Qué juego te ha gustado más de los mostrados en el E3?



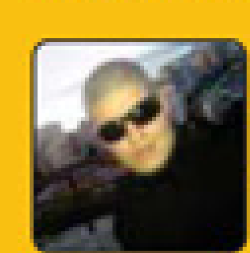
God of War, sin dudas


Matías Bostero de Alma
"Es una saga que se supo ganar su lugar en el corazón de los gamers y todos estábamos esperando el regreso de Kratos! El cambio de mitología parece sentarle bien a la saga".

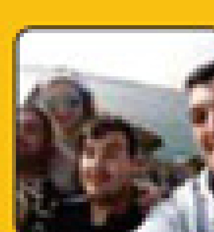
Beyond Good & Evil 2


Ignacio Moya Viveros
"Me emocionó ver el trailer y me quedé con ganas de más información o un gameplay".

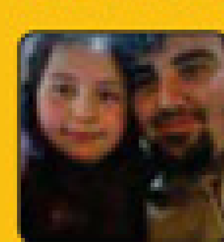
Wolfenstein II


Rafael García Pérez
"*The New Colossus* se ha ganado toda mi atención. Tengo unas ganas tremendas de adquirir ese juego y saber como continúa la historia".

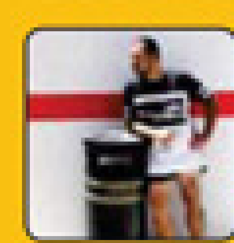
Monster Hunter World


Alejandro Mantilla Reyes
"Añorando un juego de esta saga desde los tiempos de PSP. Espero que sea desafiante, divertido y tan bestialmente grande como aquellos *Freedom* de la portátil".

Ni no Kuni II


José Ramón Mantilla
"Le espero con ganas, porque el primero me enamoró. He de decir que me ha sorprendido mucho *Spider-Man*, pese a no esperar nada de él".

The Evil Within 2


Pablo L. Guerrero
"La singularidad del primero, junto con algunos tintes de survival horror y de terror psicológico mezclando varios géneros hacen de él un juego genuino y rejugable, que no me dejó con muchas ganas de jugar a una posible secuela. And here we have it!".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juegos estáis disfrutando durante estas vacaciones?

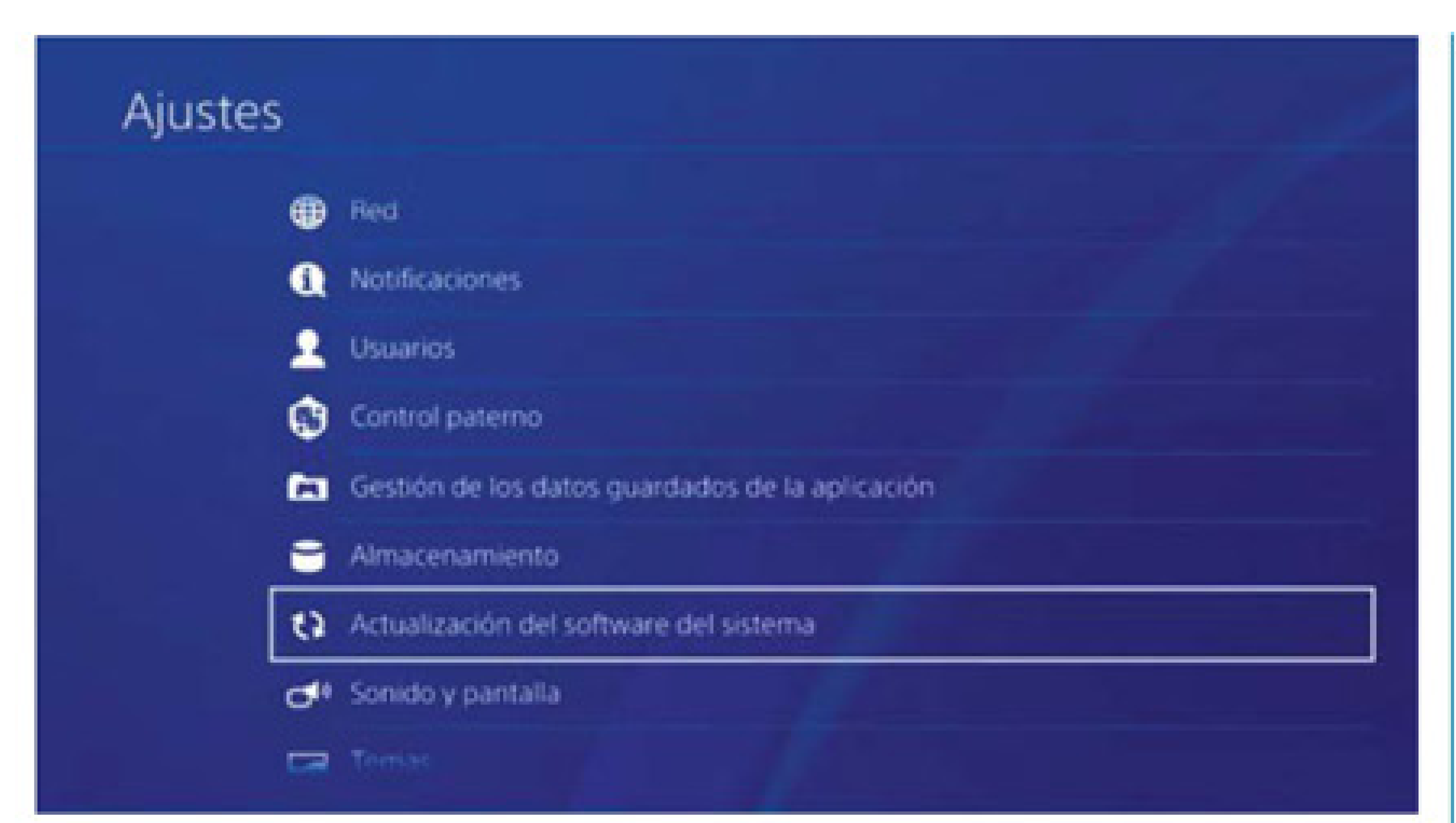
@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".**
Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

COMO USAR UN **DISCO DURO EXTERNO** EN PS4

¡No te quedes sin espacio!

El formato digital de los juegos cada día va ganando cuota frente a las versiones físicas. Además, las actualizaciones y expansiones ocupan ya decenas gigas, lo que hace que el disco duro de nuestra PS4 se quede pequeño a la velocidad del rayo. Por suerte ahora hay una opción sencilla y barata de solucionar esto.

1. CÓMO **CONFIGURAR** TU CONSOLA Y EL DISCO DURO EXTERNO



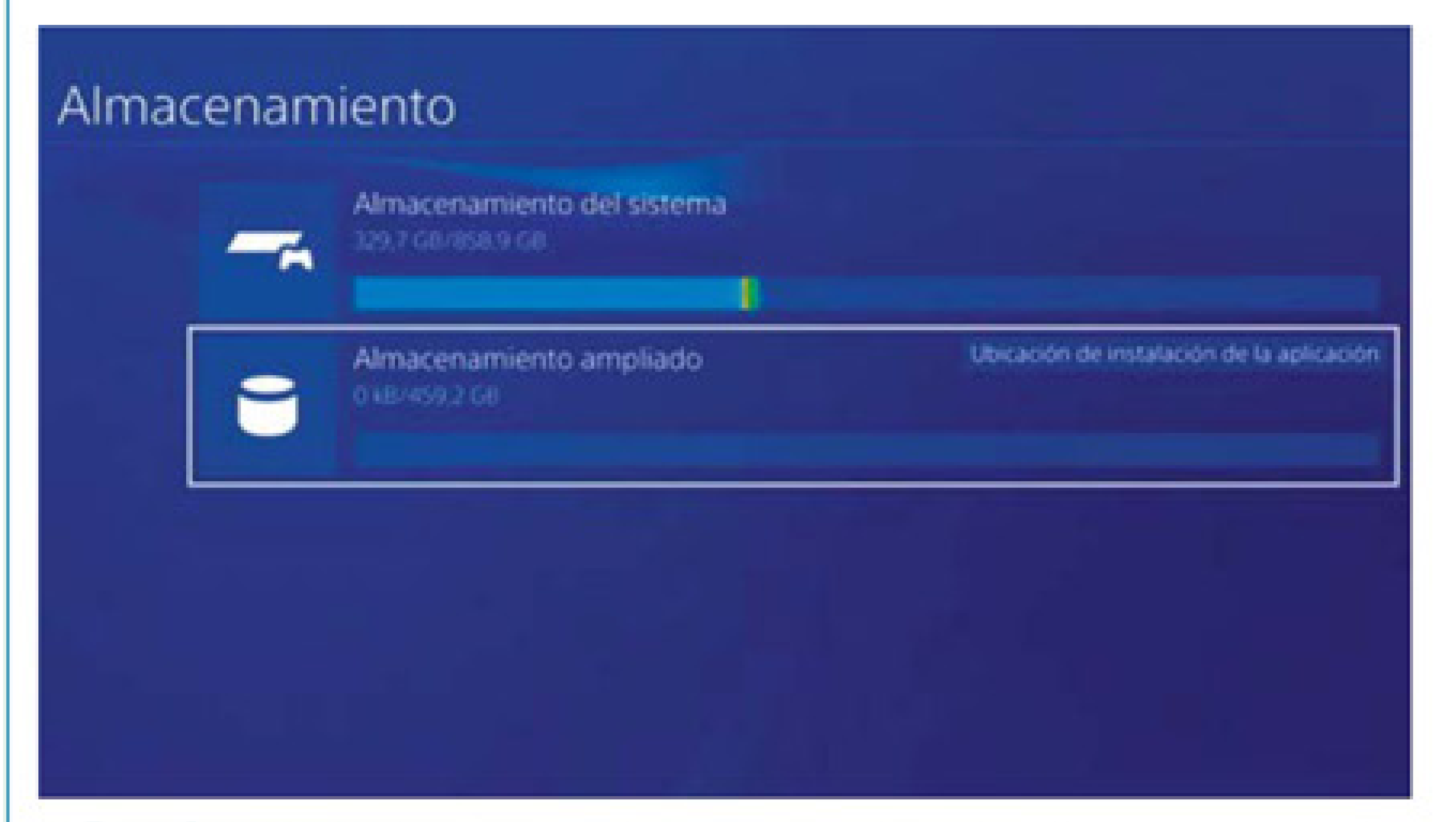
1 Firmware. Es imprescindible que el firmware de tu PS4 esté actualizado al menos a la versión 4.50. Ve a "Ajustes/Actualización del software del Sistema" y comprueba si hay alguna actualización disponible o si ya estás a la última.



2 HDD. como unidad de almacenamiento ampliado podrás usar cualquier HDD externo que sea USB 3.0 y que tenga una capacidad entre 250 GB y 8 TB. No puedes usar un HUB, debes conectarlo directamente a la consola.



3 Formateo. Ve a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de almacenamiento USB". Elige el HDD y pulsa X para formatearlo. Ojo, porque se borrará todo el contenido que tengas en él. Asegúrate de que no haya nada que te interese.



4 Chequeo. Ve a "Ajustes/Almacenamiento" y deberías poder ver, bajo la información del almacenamiento del sistema, el de tu nuevo disco duro, bajo el nombre de "Almacenamiento ampliado".

» DISCOS DUROS: NUESTROS RECOMENDADOS

Existen muchos HDD externos que funcionan en PS4, pero aquí te dejamos algunas buenas opciones.

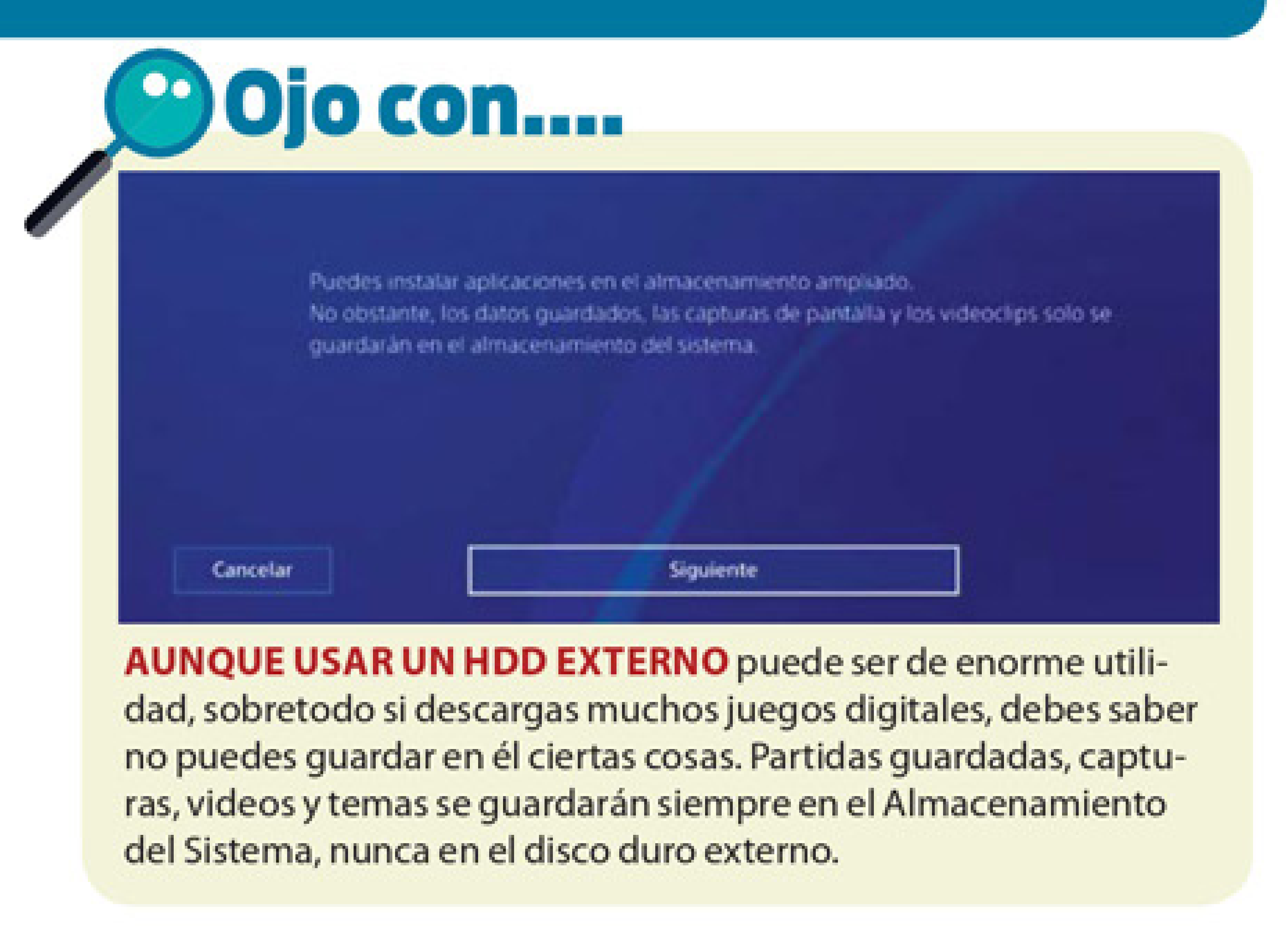


Lacie Porsche Design
Destaca por su acabado y diseño. Hecho en aluminio y con un look la mar de elegante. Lo tienes de varios colores y tamaños. El de 2 TB cuesta unos 150 €.

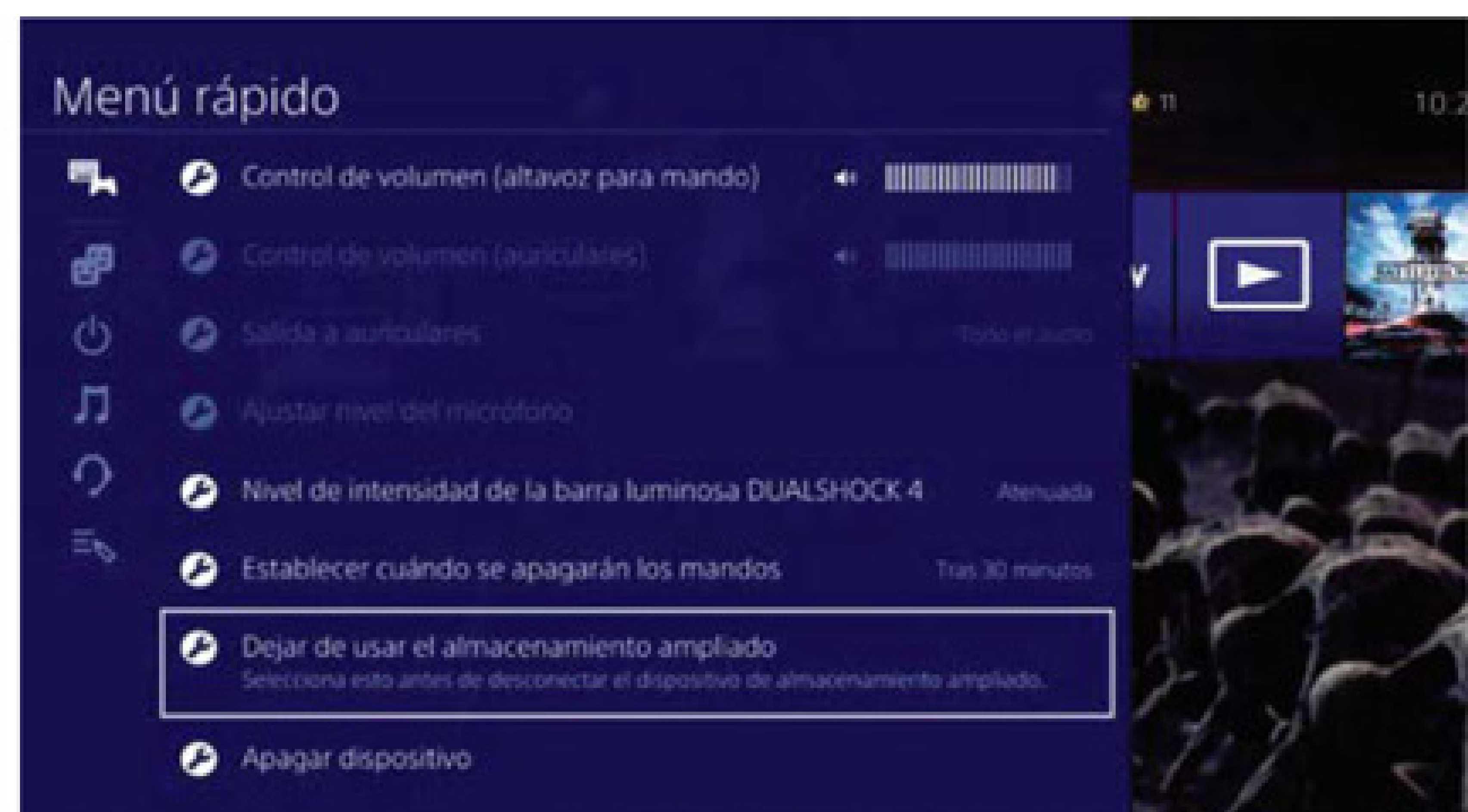
Toshiba Cancio Basics
Uno de los más vendidos, por precio y con unos acabados sin lujos. El de 1 TB vale en torno a 65 €.

Seagate Backup Plus Slim
La versión de 2 TB ofrecer una enorme capacidad y en un tamaño muy reducido. Lo encontrarás por unos 90 €.

Ojo con....

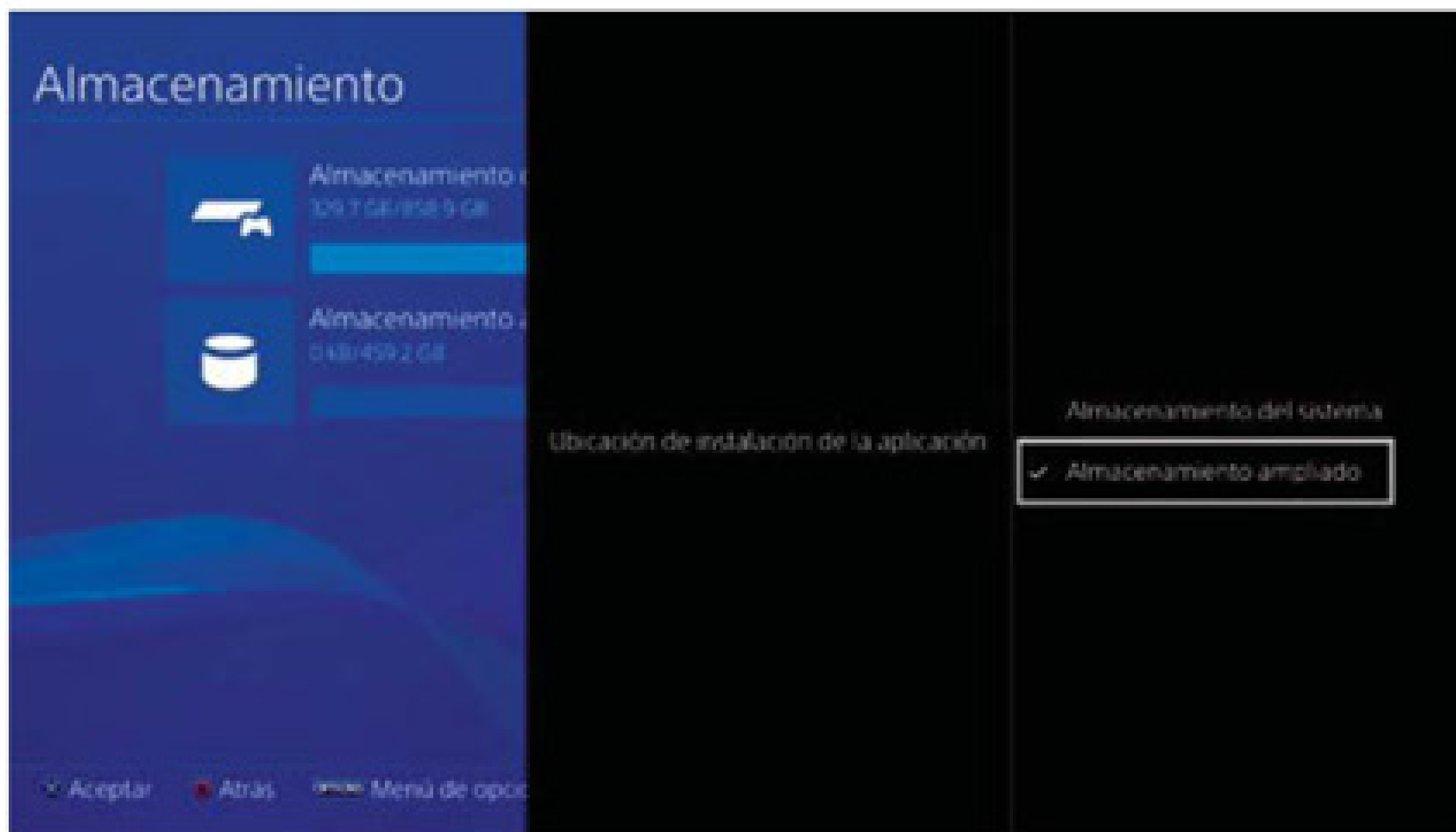


AUNQUE USAR UN HDD EXTERNO puede ser de enorme utilidad, sobretodo si descargas muchos juegos digitales, debes saber no puedes guardar en él ciertas cosas. Partidas guardadas, capturas, videos y temas se guardarán siempre en el Almacenamiento del Sistema, nunca en el disco duro externo.

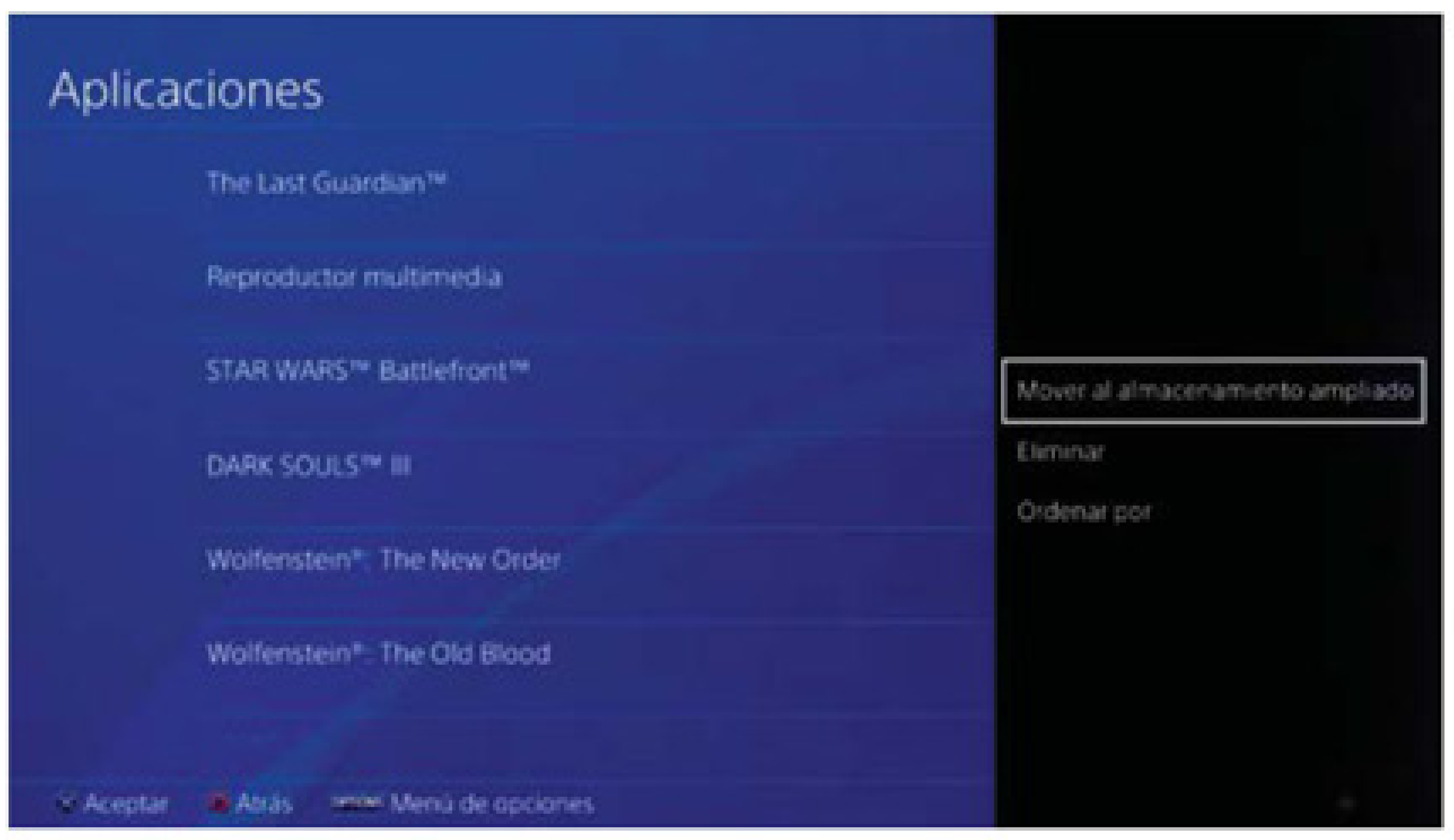


5 Desconexión. Para retirar el HDD de forma segura, deja pulsado el botón "PS" para acceder al Menú Rápido, ve a "Sonido/Dispositivos" y selecciona luego "Dejar de usar el almacenamiento ampliado".

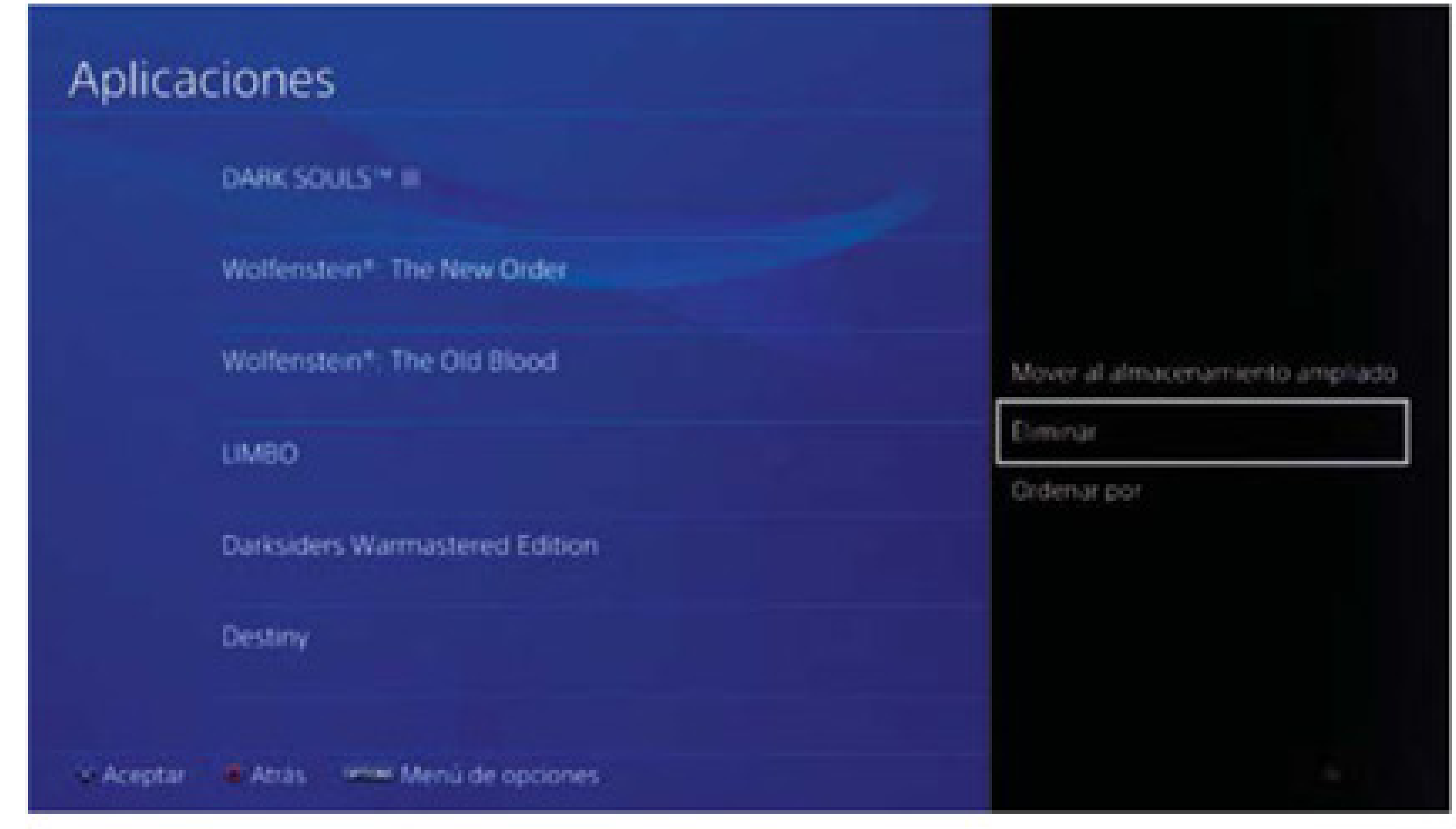
2. CÓMO **UTILIZAR** EL HDD



1 Uso. Por defecto, será el Almacenamiento ampliado el que se use para descargar nuevas aplicaciones y juegos. Si quieres cambiar esto, ve a "Ajustes/Almacenamiento" y pulsa el botón "Options". Pulsa sobre "Ubicación de instalación de la aplicación" y luego elige entre Almacenamiento del Sistema o Almacenamiento ampliado, según tus preferencias.



2 Mover. Puedes mover aplicaciones de una unidad de almacenamiento a otra. Ve a "Ajustes/Almacenamiento" y selecciona "Aplicaciones" y luego la unidad de almacenamiento donde está la aplicación. Selecciónala y pulsa "Options" para elegir "Mover al Almacenamiento Ampliado o de Sistema".



3 Una copia. Puedes instalar cualquier aplicación en la unidad de Almacenamiento Ampliado o del Sistema, pero sólo puede estar en un sitio. Elimina una de las dos copias yendo a "Ajustes/Almacenamiento ampliado". Entra en "Aplicaciones" y selecciona la que tengas que eliminar, pulsando luego "Options" y finalmente "Eliminar".

En 2 minutos...

NO PUEDES USAR DOS HDD como Almacenamiento Ampliado a la vez, ya que PS4 sólo reconoce como tal uno de ellos. El otro lo tomará como dispositivo de almacenamiento USB portátil para usarlo, por ejemplo, con el Media Player.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR **GAME**



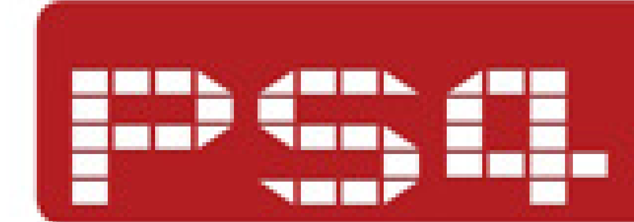


Crash ha triunfado en su regreso a Play.

1. Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (N)
2. Tekken 7 (N)
3. Grand Theft Auto V (↓)
4. Rainbow Six Siege (N)
5. Overwatch (↑)
6. Horizon: Zero Dawn (=)
7. Rocket League (↓)
8. FIFA 17 (↓)
9. MotoGP17 (N)
10. Minecraft (↑)



Tekken 7, otro clásico de éxito.





AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular.
NOTA **80**

BATTLEZONE PS VR — DISCO
» REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo.
NOTA **73**

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 59,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga.
NOTA **89**

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B".
NOTA **78**

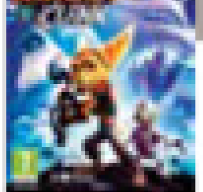
FOR HONOR — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido.
NOTA **77**

FRIDAY THE 13TH — ¡Nuevo!
» ILLFONIC » 36,99 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Un jugador es Jason y el resto debe sobrevivir. Cuando funciona es divertido; pero le falta de contenido y técnicamente...
NOTA **68**

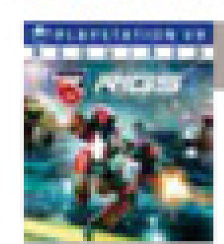
GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.
NOTA **91**

GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado.
NOTA **82**

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA **86**



RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.
NOTA **92**



RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 59,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR.
NOTA **79**



SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único.
NOTA **78**

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.
NOTA **91**

THE SURGE — DISCO
» DECK 13 » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura, al estilo *Souls* pero futurista y con gratas novedades. La dirección artística y el diseño de niveles fallan.
NOTA **79**

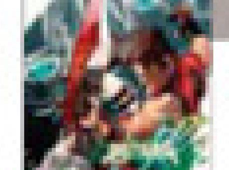
TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha.
NOTA **86**

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte.
NOTA **71**



WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo.
NOTA **85**

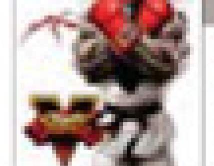
LUCHA



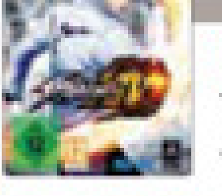
GUILTY GEAR XRD REV2 — DISCO
» BADLAND » 49,99€ » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D grandioso en todos los sentidos. Si tienes el anterior, puedes actualizarlo por 17 €.
NOTA **89**

INJUSTICE 2 — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.
NOTA **91**

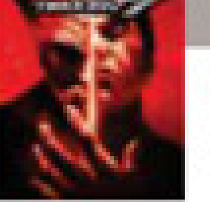
MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.
NOTA **92**



STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis.
NOTA **90**



THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor.
NOTA **90**



TEKKEN 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".
NOTA **90**



Tres razones para tener...

Final Fantasy XII: The Zodiac Age

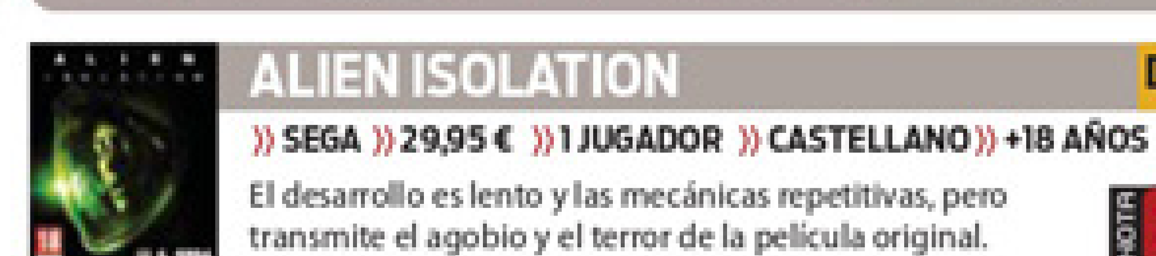


1. LA EDICIÓN MÁS COMPLETA. Esta edición está basada en la versión "International", por lo que incluye extras como un sistema de profesiones, nuevos enemigos, escenas...

2. UNA AVENTURA INOLVIDABLE. La historia del mundo de Ivalice y, sobre todo, de nuestro grupo de personajes, nos obliga a encariñarnos con ellos desde el minuto uno.

3. UNA JOYA CON GRÁFICOS HD. La remasterización gráfica no mejora como nos gustaría los escenarios, pero los modelos de los personajes y de los monstruos son otro cantar.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
SEGA | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
UBISOFT | 19,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución industrial con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87



BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
WARNER | 39,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

DISHONORED 2 — DISCO
BETHESDA | 69,99€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
SQUARE ENIX | 59,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...
NOTA 92

ELITE DANGEROUS — DISCO ¡Nuevo!
FRONTIER | 49,99 € | MMO | CASTELLANO | +7 AÑOS
Un gran juego espacial que se toma muy en serio su condición de simulador, con todo lo bueno y malo que conlleva.
NOTA 80

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
ROCKSTAR | 39,99 € | 30 JUG. | CASTELLANO | +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

GET EVEN — DISCO
BANDAI NAMCO | 29,99€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +16 AÑOS
Una aventura con toques de terror, que resulta profunda y emocionante. De las que dejan huella en el jugador.
NOTA 81

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
SONY | 59,99€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95

INSIDE
PLAYDEAD | 19,99€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90

MAD MAX — DISCO
WARNER | 24,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
KONAMI | 34,95 € | 16 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

NIeR AUTOMATA — DISCO
SQUARE-ENIX | 69,99€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93

NIOH — DISCO
SONY | 59,99 € | 1-2 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90

OUTLAST TRINITY — DISCO
WARNER | 34,95 € | 1 JUG. | CASTELLANO | +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA 82

PREY — DISCO
BETHESDA | 69,99€ | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA 92

RESIDENT EVIL 7 — DISCO
CAPCOM | 69,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
RE7 reformula el género que él acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4 y VR.
NOTA 91

RIME — DISCO
TEQUILA WORKS | 34,99 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +7 AÑOS
Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial.
NOTA 90

RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
SQUARE ENIX | 39,99 € | 1-2 JUG. | CASTELLANO | +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.
NOTA 92

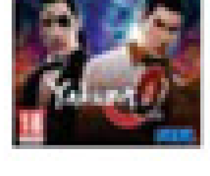
THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
SONY | 29,95 € | 8 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

THE LAST GUARDIAN — DISCO
SONY | 39,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86

UNCHARTED 4 — DISCO
SONY | 59,95 € | 10 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98

UNTIL DAWN — DISCO
SONY | 29,95 € | 1 JUGADOR | CASTELLANO | +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS 2 — DISCO
UBISOFT | 44,95 € | 4 JUGADORES | CASTELLANO | +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90



YAKUZA 0 — DISCO
SEGA | 59,99 € | 1 JUGADOR | INGLÉS | +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos.
NOTA 92



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €

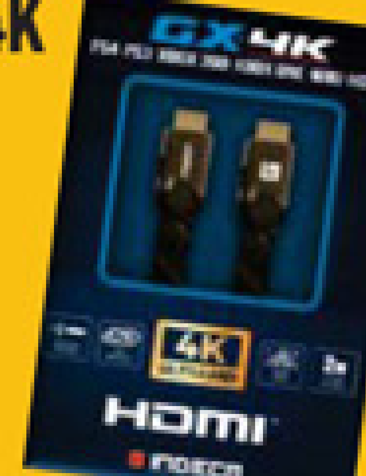


Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €

Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Stand con base cargadora
INDECA | 19,95 €



Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además, ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €



Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

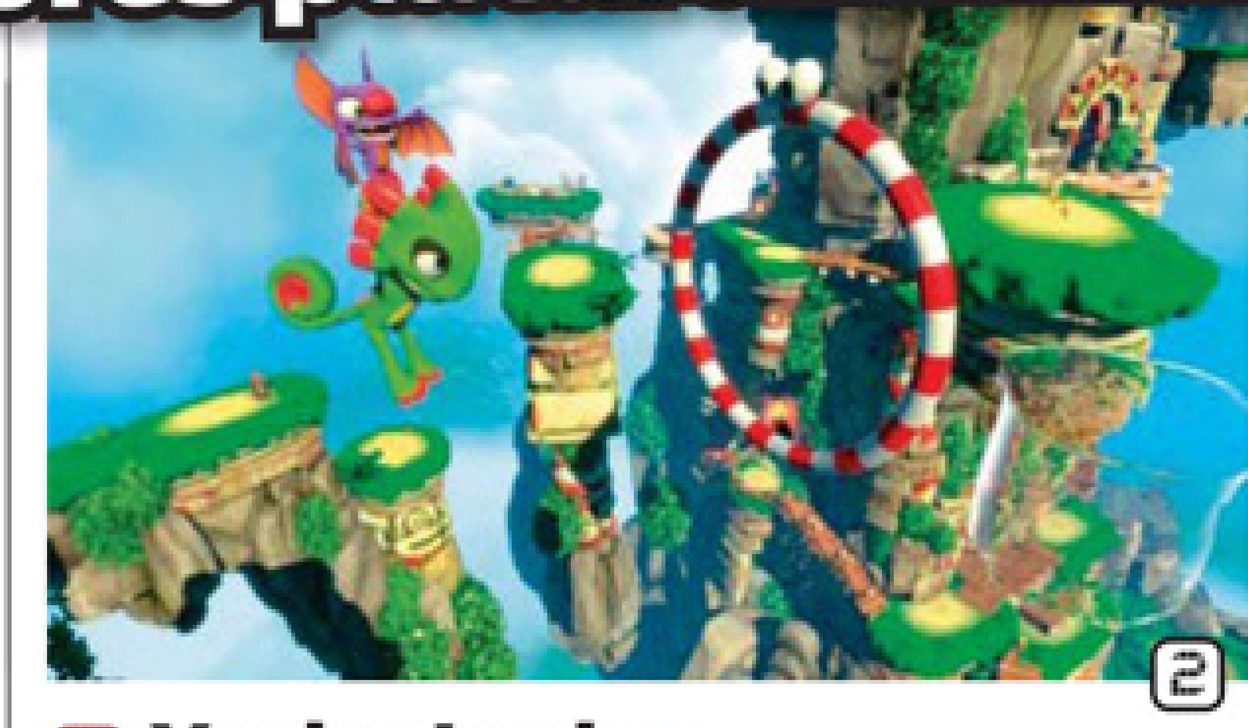
7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.



Los 4 mejores plataformas ...



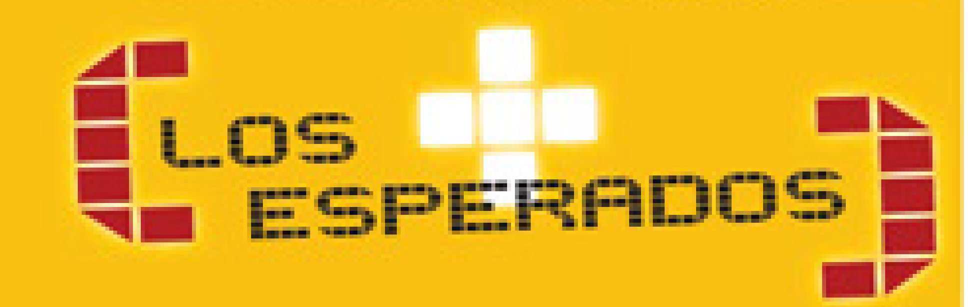
1 Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Los fans llevaban mucho tiempo pidiéndolo y ya es un sueño hecho realidad. *N. Sane Trilogy* ofrece los tres primeros *Crash Bandicoot* de PSone con un apartado técnico a la altura de PS4, pero respetando el diseño de niveles y la jugabilidad de antaño (luego no nos lloréis). Un ejercicio de nostalgia bien entendido.

2 Yooka-Laylee

Los poseedores de una PlayStation no pudimos disfrutar en su día de un clásico del buen plataformeo en 3D como fue *Banjo-Kazooie* (exclusivo de Nintendo 64). Afortunadamente, antiguos componentes de Rare "parieron" hace unos meses su "sucesor espiritual", con edición física a cargo de Badland Games.

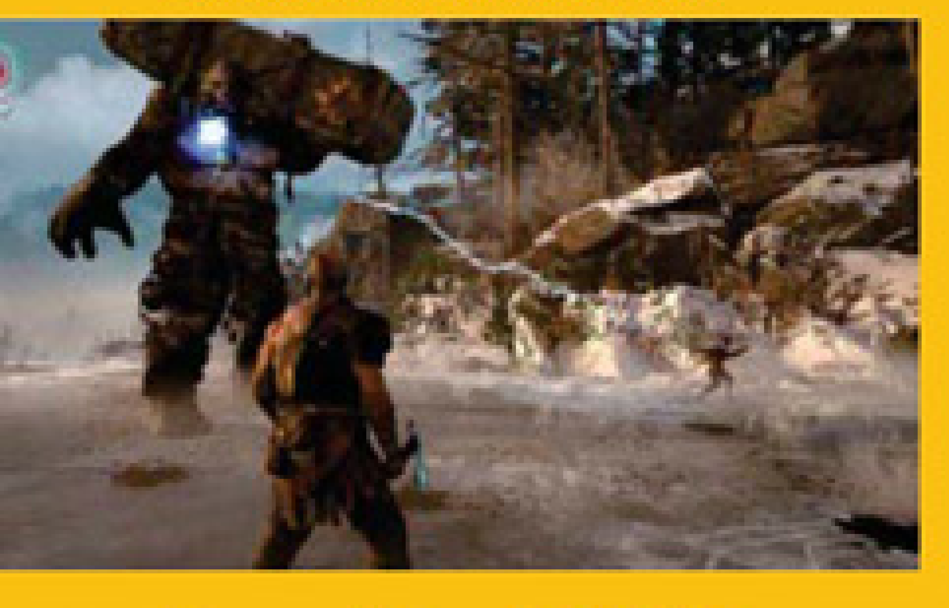
PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: playmania@axelspringer.es



Los esperados

1 God of War
» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 2018

Sin lugar a dudas, *God of War* fue una de las sensaciones del pasado E3, al menos por la parte que nos toca a los poseedores de una PS4. Lo veremos el año que viene.



2 Beyond Good & Evil 2
» PS4 » UBISOFT » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

Una de las pocas y más agradables sorpresas del pasado E3 fue el anuncio de *Beyond Good & Evil 2* en forma de trailer. Según sus creadores será "como un *GTA* en el espacio".



3 Spider-Man
» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 2018

Con la película "Spider-Man Homecoming" en los cines este mes y el buen sabor de boca que nos dejó Sony con el juego de Spider-Man en el pasado E3, hay ganas de pillarlo, ¿verdad?

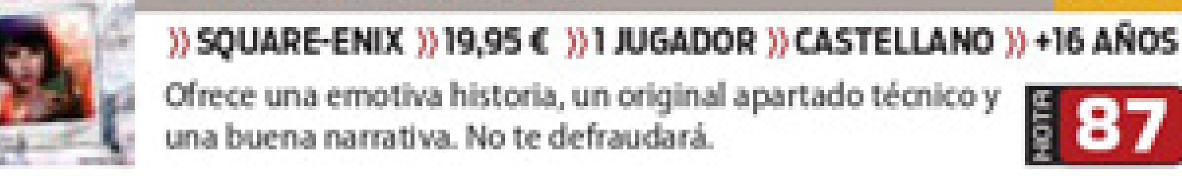


AV. GRÁFICAS

DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA 70

FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA 78

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA 87



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA 83

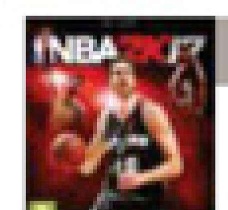
SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA 77



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA 88

DEPORTIVOS

FIFA 17 — DISCO
» EA SPORTS » 59,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico. NOTA 91



NBA 2K17 — DISCO
» 2K SPORTS » 44,95 € » 10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda. NOTA 93



PES 2017 — DISCO
» KONAMI » 44,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada. NOTA 85

ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA 83



STEEP — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA 81

ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA 94

DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA 95

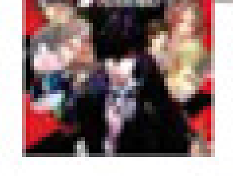
FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses. NOTA 95

FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE — DISCO — ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 44,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
FFXII era un juegazo y más gracias a las mejoras jugables de la versión "Internacional" incluidas en la remasterización en sí. NOTA 88

FINAL FANTASY XV — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA 92

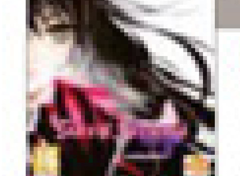
MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA 84

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional. NOTA 87



PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 69,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA 95

TORMENT TIDES OF NUMENERA — DISCO
» TECHLAND » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un excelente juego de rol, pero de pausado desarrollo, que mezcla exploración, diálogos y combates. Para pacientes. NOTA 83



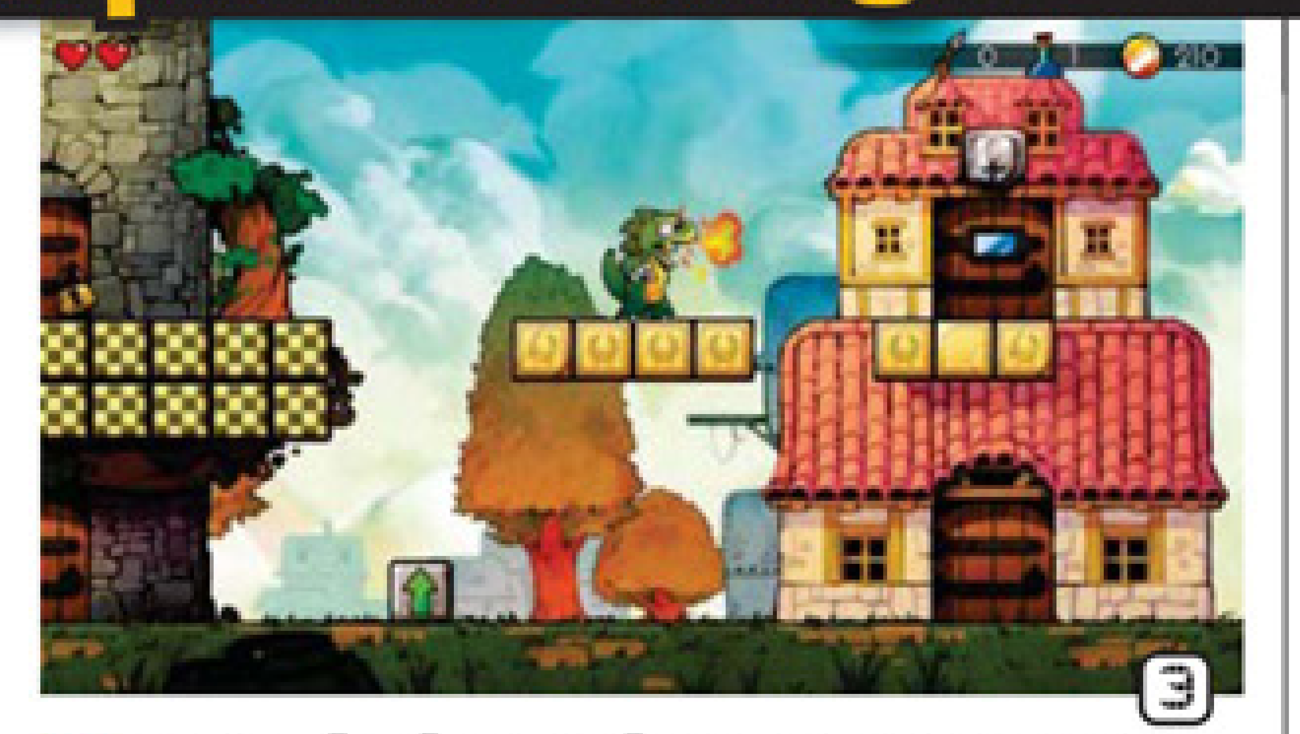
TALES OF BERSERIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico. NOTA 87

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA 95



VALKYRIA REVOLUTION — DISCO — ¡Nuevo!
» SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
La saga aparca la estrategia y apuesta por la acción directa. Funciona al principio, pero luego se vuelve muy repetitivo. NOTA 72

...para nostálgicos en PS4



3 Wonderboy: The Dragon's Trap

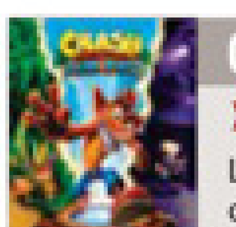
Pocos "remakes" hay mejores que el de este clasicazo de Master System para PS4, que permite alternar entre gráficos y sonido "actual" y el original con sólo pulsar un botón (y mezclar gráficos renovados y música "viejuna" y viceversa). Eso sí, si la jugabilidad de *Crash* os parece obsoleta, mejor que ni os acerquéis a éste...



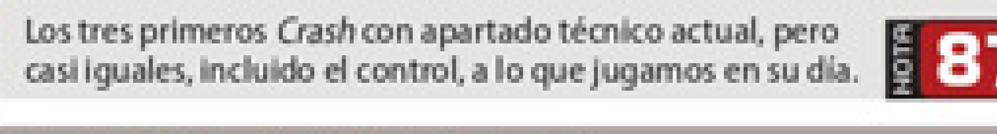
4 The Disney Afternoon Collection

The Disney Afternoon Collection incluye seis clásicos que Capcom desarrolló para NES entre 1989 y 1994: los dos *DuckTales*, los dos *Chip'n Dale*, *Darkwing Duck* y *TaleSpin*. Eso sí, son los juegos "tal cual", sin mejoras gráficas, pero permiten "rebobinar" si morimos (una opción que se agradece bastante, no os vamos a engañar).

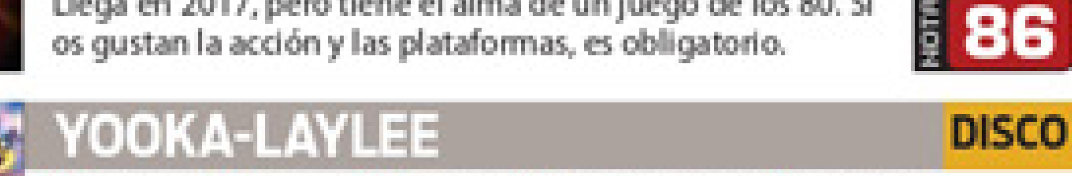
PLATAFORMAS



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO — ¡Nuevo!
ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA 87



MALDITA CASTILLA EX
ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA 86



YOOKA-LAYLEE — DISCO
TEAM 17 » 34,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con *Banjo-Kazooie*, *Spyro*... NOTA 87



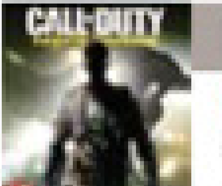
WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP — DISCO
SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA 82



SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1 — DISCO
EA GAMES » 44,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables. NOTA 91



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE — DISCO
ACTIVISION » 29,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador. NOTA 85



DESTINY: THE COMPLETE COLLECTION — DISCO
ACTIVISION » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo". NOTA 92



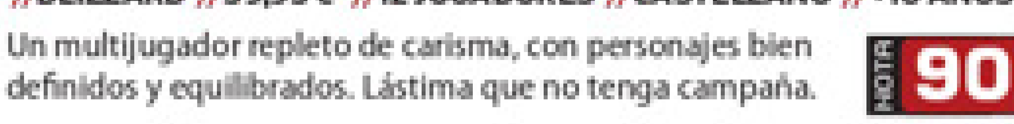
DOOM — DISCO
BETHESDA » 19,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados. NOTA 90

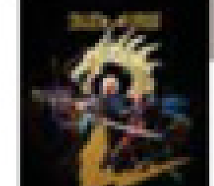


FARPOINT — DISCO
SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte... NOTA 80

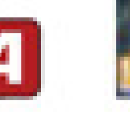


OVERWATCH — DISCO
BLIZZARD » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA 90





SHADOW WARRIOR 2 — DISCO
DEVOLVER » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter subjetivo de ritmo vertiginoso sin más pretensión que divertirnos de la forma más bestia. Y vaya si lo consigue. NOTA 84



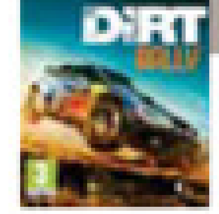
VELOCIDAD



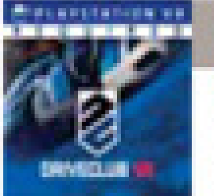
ASSETTO CORSA — DISCO
505 GAMES » 49,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles. NOTA 90



DIRT 4 — DISCO
CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal. NOTA 92



DIRT RALLY — DISCO
CODEMASTERS » 24,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual. NOTA 92



DRIVECLUB VR — DISCO
SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje. NOTA 80

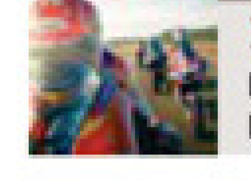


MICRO MACHINES WORLD SERIES — DISCO — ¡Nuevo!

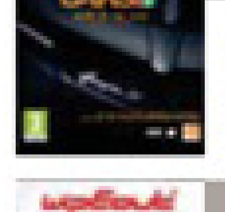


CODEMASTERS » 29,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Las carreras en miniatura de siempre, modernizadas. No cuaja del todo en su modernización, pero mantiene la diversión. NOTA 75





MOTOGP 17 — DISCO — ¡Nuevo!
MILESTONE » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El juego oficial del campeonato, está ya un poco obsoleto. Es casi igual al del año pasado y precisa pasar por el taller. NOTA 70



PROJECT CARS: GOTY — DISCO
BANDAI NAMCO » 44,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA 93



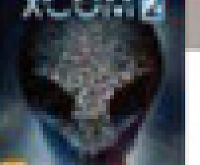
WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años. NOTA 90

VARIOS

LEGO WORLDS — DISCO
WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA 84



THE WITNESS
THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA 90



XCOM 2 — DISCO
2K GAMES » 29,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA 90





JAPÓN

1 NieR Automata (↑)
PS4 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN



Nier Automata vuelve a lo más alto en un mes en el que destaca la entrada de *Prey* y que *Minecraft* en Vita siga petándolo.

2 Prey (N)
PS4 | BETHESDA | AVENTURA/SHOOTER

3 Danganronpa 1-2 Reloaded (N)
PS4 | SPIKE CHUNSOFT | AVENTURA

4 Rewrite: Harvest Festa! (N)
PS4 | KEY | VISUAL NOVEL

5 Minecraft (↑)
PS VITA | MOJANG | SANDBOX

EE.UU.

1 Injustice 2 (N)
PS4 | WARNER | LUCHA



Los héroes y villanos de DC y Aloy dominan la lista "yankee" en la que, por increíble que parezca, sigue estando *GTA V*.

2 Horizon: Zero Dawn (↑)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

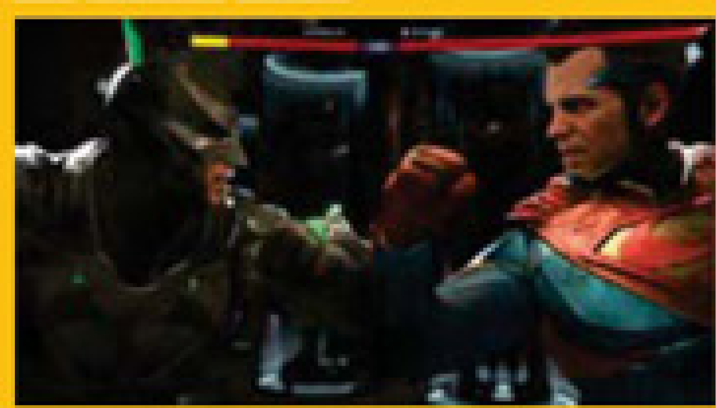
3 Grand Theft Auto V (↑)
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

4 Persona 5 (↑)
PS4 | ATLUS | ROL

5 Guilty Gear Xrd Rev 2 (N)
PS4 | ARC SYSTEM WORKS | LUCHA

EUROPA

1 Injustice 2 (N)
PS4 | WARNER | LUCHA



La lista europea es bastante parecida a la americana, con la excepción de las entradas de *Prey* y del shooter de VR *Farpoint*.

2 Farpoint (N)
PS4 | SONY | SHOOTER

3 Prey (N)
PS4 | BETHESDA | AVENTURA/SHOOTER

4 Grand Theft Auto V (↑)
PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

5 Horizon: Zero Dawn (↓)
PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS

» Sensei: Diálogos con Maestros del Videojuego japonés

www.heroesdepapel.es 21 €

Creadores de juegos como Toru Iwatani (*Pac-Man*), Hironobu Sakaguchi (*Final Fantasy*), Koji Igarashi (*Castlevania*), Suda 51 (*No More Heroes*) o Toshihiro Nagoshi (*Yakuza*) son entrevistados en esta obra de 328 páginas por Luis García Navarro, traductor y desarrollador de juegos valenciano afincado en Akihabara. Si lo compras en la web de Héroes de Papel te regalan un set de postales y un marcapáginas exclusivo.



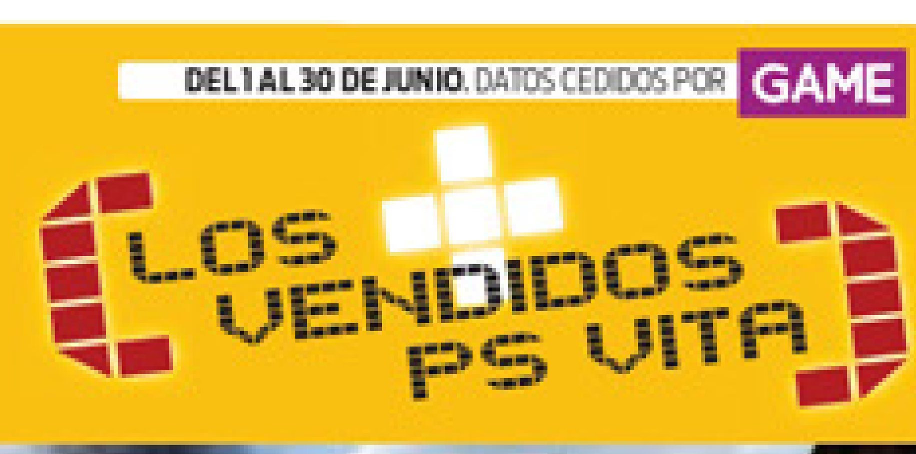
» Vinilo Sonic Mania

https://data-discs.com/ 23 €

Justo a tiempo para el 26ª aniversario de Sonic, Data Discs (la compañía detrás de otros vinilos "segueros" como el de *Shenmue* o el de *Streets of Rage*) lanza otro álbum en vinilo dedicado a *Sonic Mania* con canciones seleccionadas por el compositor de la BSO del juego, Tee Lopes, y en dos colores: azul y negro. Ya puedes reservarlo en la web pero... ¡date prisa!



DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME



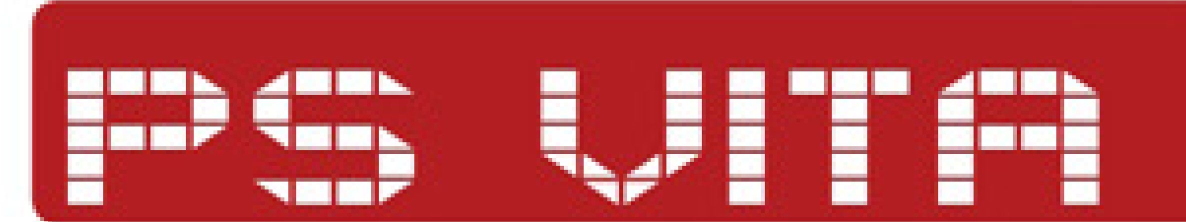


Los juegos *LEGO* copan las listas de Vita.

1. LEGO Star Wars: Ep.VII (=)
2. CoD: Black Ops Declassified (↑)
3. Minecraft (↓)
4. NFS: Most Wanted 2012 (↓)
5. Farming Simulator 18 (N)
6. LEGO El Señor de los Anillos (=)
7. LEGO Ninjago: Nindroids (↑)
8. LEGO Jurassic World (↓)
9. LEGO El Hobbit (=)
10. LEGO Batman 3: Más allá... (=)



Farming Simulator 18 se cuela en las listas.



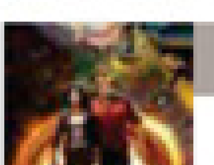
PS VITA

AVENTURA



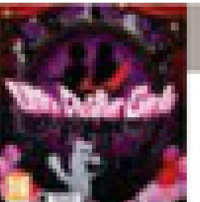
ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91



BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86



DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*. NOTA 82



DAY OF THE TENTACLE
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella. NOTA 89



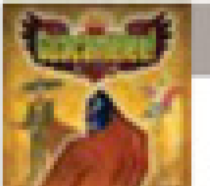
FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico de Lucas puesto al día que gustará a los fans de las aventuras gráficas. Puede jugarse con los gráficos originales. NOTA 78

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90





GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



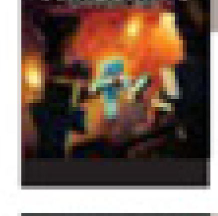
LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4. NOTA 80



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

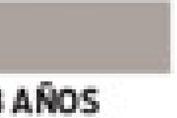


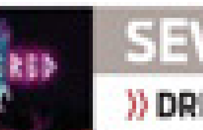
MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él. NOTA 77





SEVERED
» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse. NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85



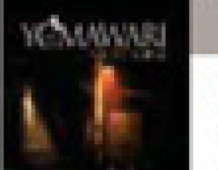
TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

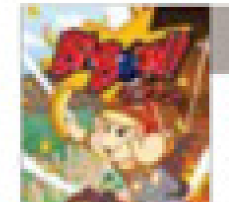
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93



YOMAWARI: NIGHT ALONE — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

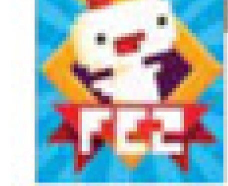
Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad. NOTA 77

PLATAFORMAS



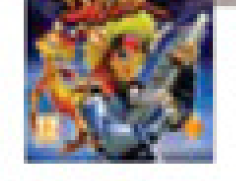
BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81



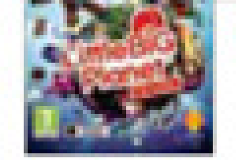
FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92



JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

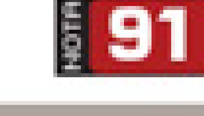


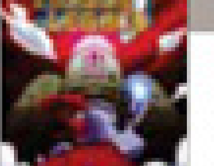
LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91





ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



TEARAWAY — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84



Figura *Final Fantasy XII* Play Arts Kai -Gabranth

https://store.na.square-enix.com/

120-130 €

Con la llegada de *The Zodiac Age* es buen momento para recuperar la línea de figuras Play Arts Kai de *Final Fantasy XII*. Algunas ya están descatalogadas, pero otras como Balthier, Fran o Gabranth siguen a la venta. También podéis encontrar en esta web dos ediciones distintas de la BSO de *FFXII: The Zodiac Age* en Blu-ray.

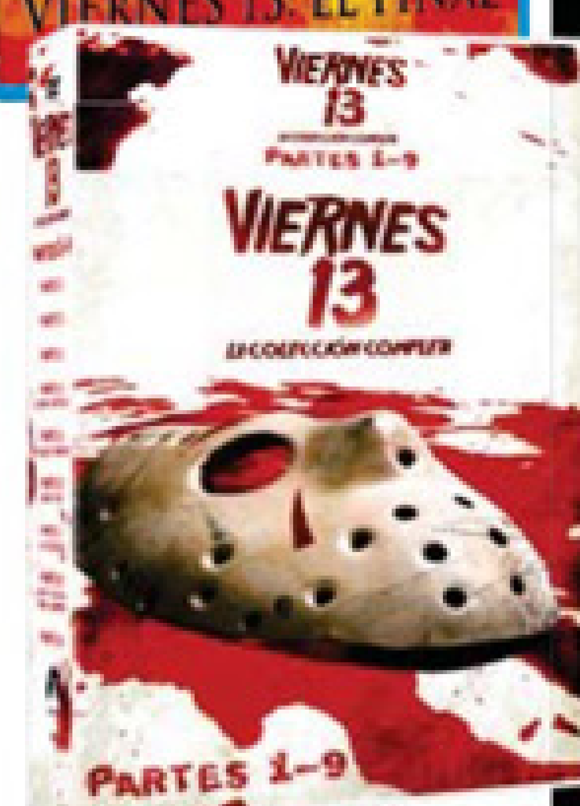


Películas Viernes 13

www.amazon.es

Varios precios

Si estáis jugando estos días a *Friday the 13th* con vuestros amigos en PS4, seguro que os apetece "revisitar" algunas de sus películas. Pues en Amazon tenéis unas cuantas en Blu-ray a precios bastante asequibles.



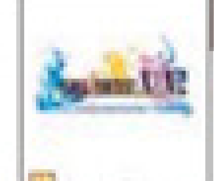
ROL



CHILD OF LIGHT — DISCO
UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil.

NOTA 82



FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
SQUARE ENIX » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga.

NOTA 89

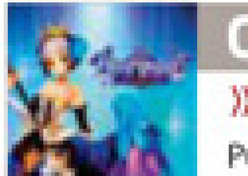




OCEANHORN — DISCO
COMFOX » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Explora las islas de los Mares Inexplorados en este colorido RPG de acción cuya BSO es del maestro Nobuo Uematsu (*FF*).

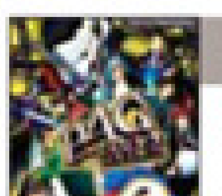
NOTA 71



ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
ATLUS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien.

NOTA 90

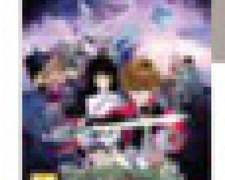


PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
ATLUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés.

NOTA 92

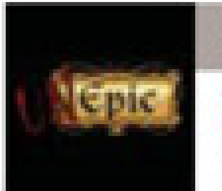




TALES OF HEARTS R — DISCO
BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano!

NOTA 86



UNEPIC
CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español.

NOTA 80



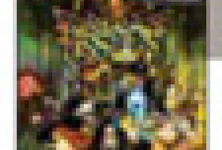
YS ORIGIN — DISCO
NIHON FALCOM » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción en plan "vieja escuela" muy entretenido y que además es "cross buy" con PS4. Merece la pena.

NOTA 78

ACCIÓN

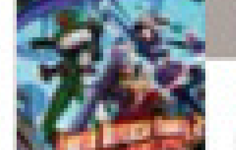




DRAGON'S CROWN — DISCO
BANDAI NAMCO » 14,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.

NOTA 93

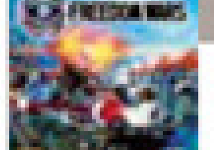


EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
BADLAND » 19,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo).

NOTA 82

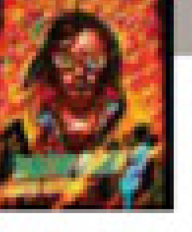


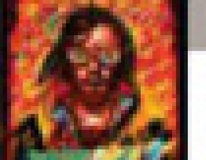


FREEDOM WARS — DISCO
SONY » 24,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas.

NOTA 84





GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO
BADLAND GAMES » 34,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS

Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetitivo "shooter" sobre raíles.

NOTA 69



HOTLINE MIAMI 2
DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.

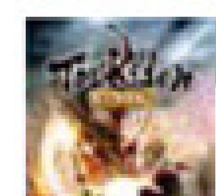
NOTA 86



KILLZONE: MERCENARY — DISCO
SONY » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.

NOTA 90



RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.

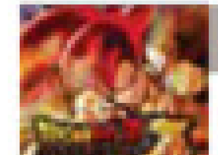
NOTA 82

TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
TECMO KOEI » 19,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.

NOTA 85

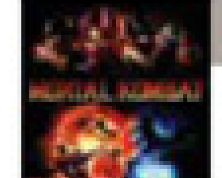
LUCHA



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción.

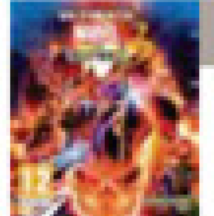
NOTA 75



MORTAL KOMBAT — DISCO
WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero.

NOTA 90

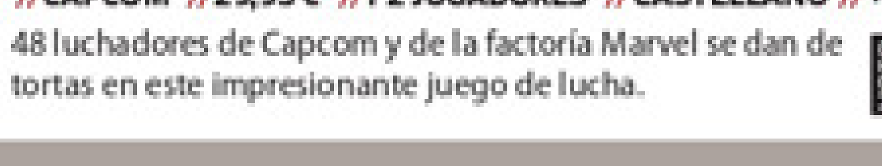


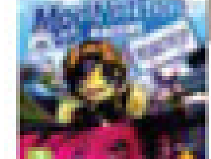
ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha.

NOTA 90

VELOCIDAD





MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.

NOTA 83



MOTOGP 14 — DISCO
BANDAI NAMCO » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías.

NOTA 79

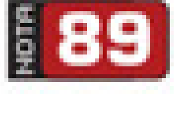




WIPEOUT 2048 — DISCO
SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.

NOTA 89



PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack
SONY 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY 59,99€

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL 34,95€

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS 12,95€

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN 14,95€



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI 14,95€

Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características similares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.



Los agentes de Mayhem deambularán por las calles de Seúl, un mundo abierto, para dar caza a los malvados miembros de la corporación Legion.

PS4 | VOLITION / KOCH MEDIA | ACCIÓN | 18 DE AGOSTO

Agents of Mayhem

LOS TIROTEOS SÍ QUE SON PARA EL VERANO

Las desquiciadas cabezas del estudio Volition nos traerán este verano su nueva obra, *Agents of Mayhem*. Se trata de un juego de acción ambientado en el mismo universo que su archiconocida saga *Saints Row*, aunque con un estilo de juego diferente. Sí, los tiroteos, la acción desenfrenada y el sentido del humor volverán a ser los protagonistas, tal y como sucedió con las últimas entregas de la saga mafiosa, pero aquí controlaremos a todo un plantel de héroes.

Siguiendo la estela de *Overwatch*, y otros juegos de héroes, podremos controlar a 13 personajes distintos. Cada uno tendrá sus propias habilidades, su árbol de crecimiento al más puro estilo rolero, un arsenal totalmente único y, en definitiva, unas debilidades y fortalezas que nos obligarán a sacar el máximo partido de cada uno de ellos para salir airosos de los combates. El argumento nos llevará hasta Seúl, la capital de Corea del Sur, sede de la maléfica corporación LEGION (Liga Expansiva de Genios Inmorales para la Obliteración de las Naciones), que ha utilizado los poderes de la materia oscura para dominar el mundo. Nosotros formaremos parte de la agencia Mayhem, un grupo de hombres y mujeres con superhabilidades que tratarán de pararle los pies a estos malvados. La estética seguirá el estilo de series de televisión de los años 80, como He-Man, G.I. Joe o El Equipo A, aunque con el sentido del humor que siempre destilan las creaciones del estudio. Nosotros ya hemos podido jugarlo y la verdad es que la cosa pinta de maravilla. Desde nuestra base, el Arca, podemos mejorar las habilidades, el armamento, los vehículos... de nuestros héroes y, una vez escogido el grupo de tres que saltará a la acción, la exploración del mundo abierto de Seúl resulta muy gratificante, ya sea a pie o en nuestros flamantes bólidos. Hay montones de misiones secundarias esperándonos y la rapidez con la que cambiamos de héroe, pulsando la cruceta, también nos ha convencido. Eso sí, las diferencias jugables entre cada uno de los protagonistas serán las auténticas culpables de que no queramos soltar el mando en decenas y decenas de horas.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

El sentido del humor, la libertad de exploración y la estética de dibujos animados de los años 80 ya nos tenían en el ajo, pero es que, además, las diferencias jugables entre los 13 héroes disponibles y la facilidad para intercambiarlos nos ha conquistado del todo.



Cada uno de los 13 "protas" contará con su propio arsenal y habilidades de superhéroe.





■ El doctor Babylon es el villano principal y líder de Legion. Nuestra misión, acabar con él.

■ Una de las habilidades de Yeti consiste en beber un extraño brebaje para crear una enorme explosión.

» SE PARECE A...

Según la propia Volition, *Agents of Mayhem* es el resultado de 10 años de experiencia desarrollando juegos de mundo abierto. Esta nueva IP tendrá todo lo que nos ha gustado siempre de *Saints Row*, con detalles de otros éxitos actuales.

SAINTS ROW IV

El universo de juego es el mismo y el sentido del humor o la apuesta por la acción desenfrenada también salen de esta saga.

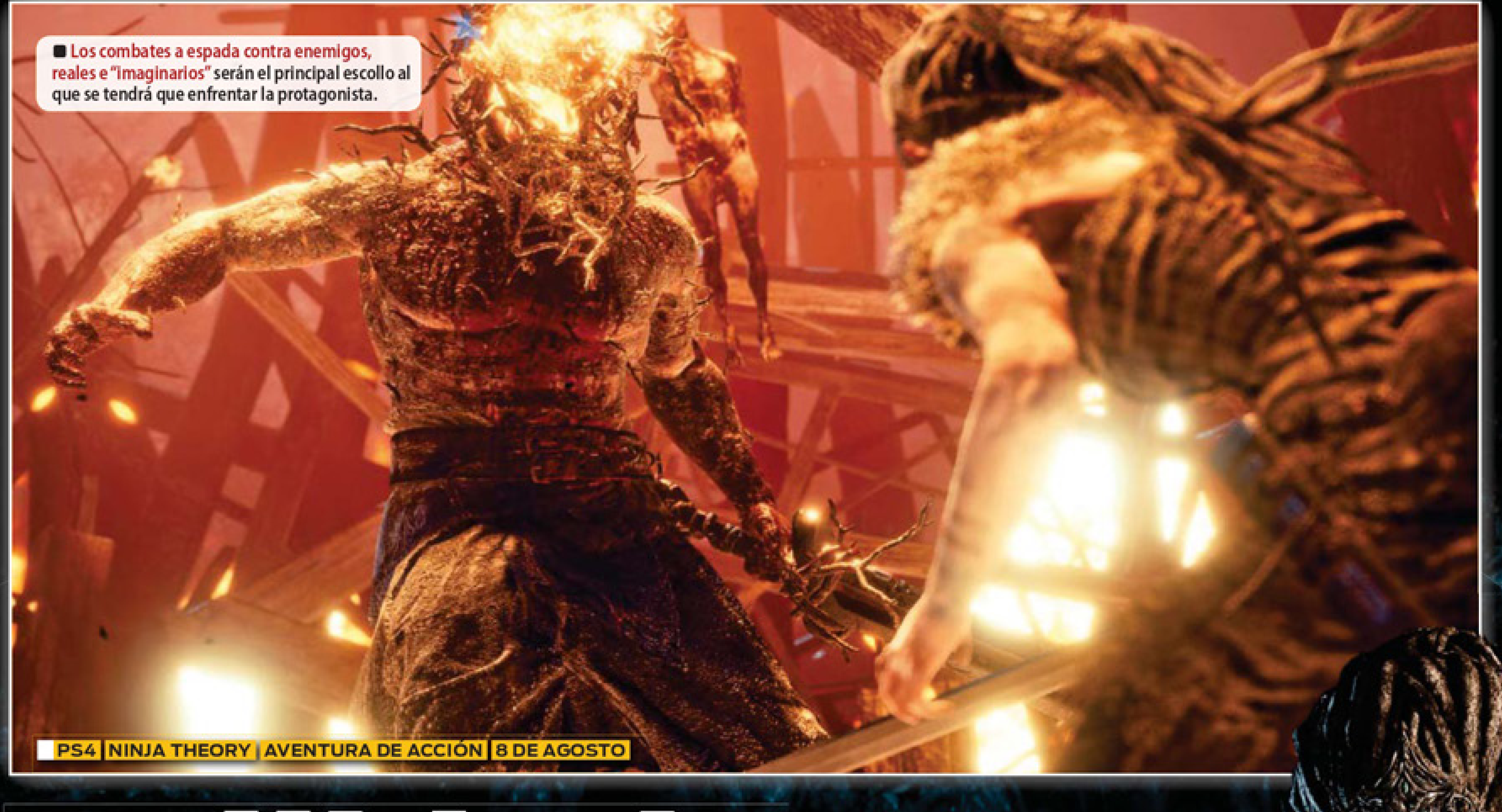
OVERWATCH

Agents of Mayhem no es competitivo. Es más, es para un jugador, pero el uso de distintos héroes recuerda al éxito de Blizzard.

» RESERVAS CON UN VIEJO CONOCIDO DE *SAINTS ROW*

Ya podemos reservar *Agents of Mayhem*, tanto en físico como en digital, lo que nos servirá para llevarnos 9 skins para sendos héroes. Seis son comunes a las dos ediciones y tres serán exclusivos de la física y tres de la digital. Esta edición digital también incluye un tema exclusivo y un Pack de expansión. Además, por reservar cualquiera de las dos ediciones, nos llevaremos a una vieja gloria de *Saints Row*, el mítico Johnny Gat.

Volition nos ofrecerá todo lo que siempre nos encandiló de *Saints Row* en un formato de héroes con habilidades únicas, al estilo *Overwatch*, pero para un jugador.



Los combates a espada contra enemigos, reales e "imaginarios" serán el principal escollo al que se tendrá que enfrentar la protagonista.

PS4 | NINJA THEORY | AVENTURA DE ACCIÓN | 8 DE AGOSTO

Hellblade Senua's Sacrifice

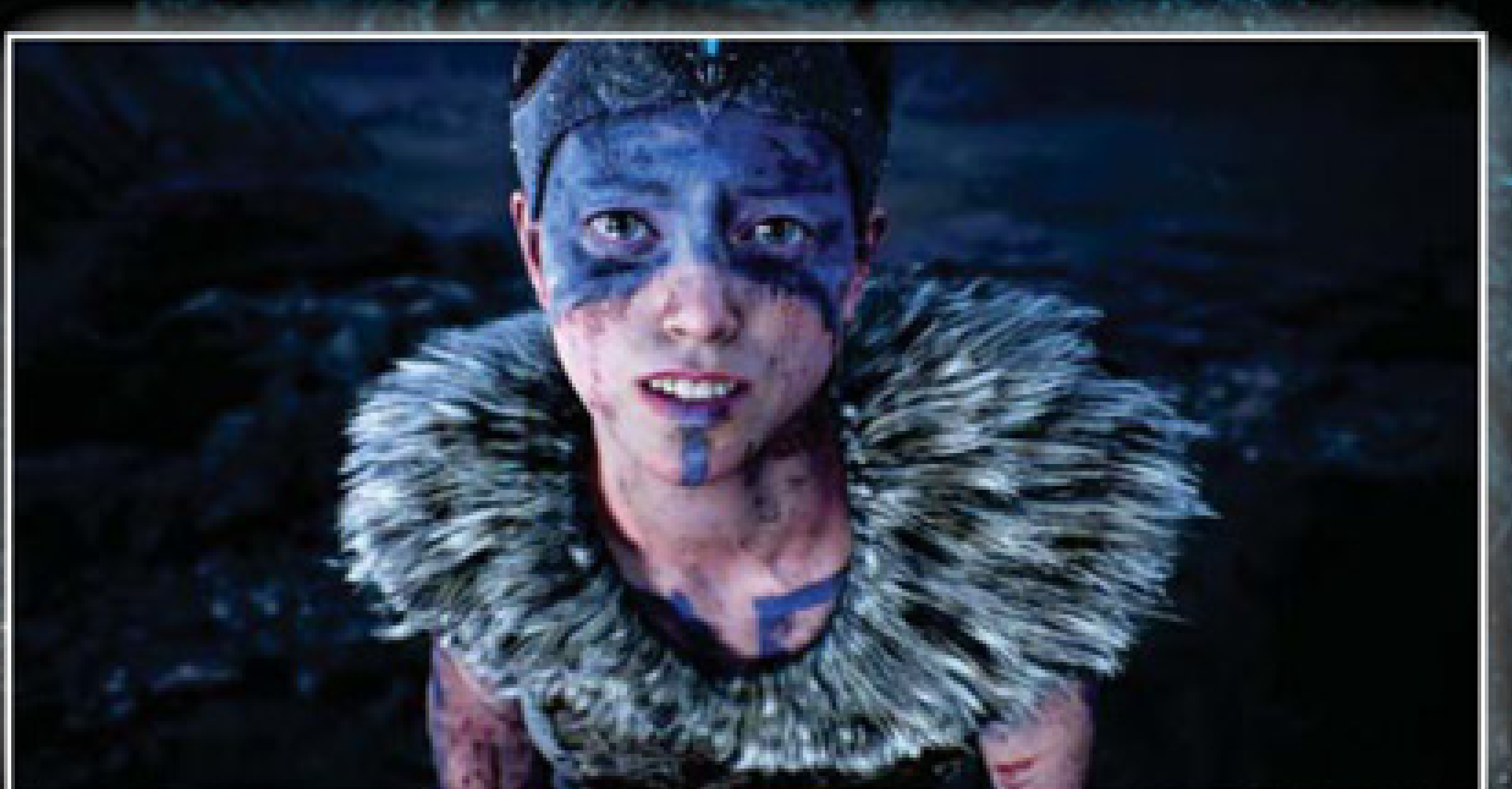
UN DESCENSO A LOS INFIERNOS DE LA MENTE

Ninja Theory, creadores de *Enslaved* y *Heavenly Sword*, ya tienen casi todo listo para presentarnos a Senua, la protagonista de un juego con el que la compañía ha tomado varias valientes decisiones. Por un lado, el proyecto ha sido llevado a cabo por tan solo 20 personas, lo que ha permitido al equipo dar rienda a su imaginación y liberarse de las presiones externas propias de desarrollos "triple A", y, por el otro, han centrado la historia en un tema tan delicado como son las enfermedades mentales.

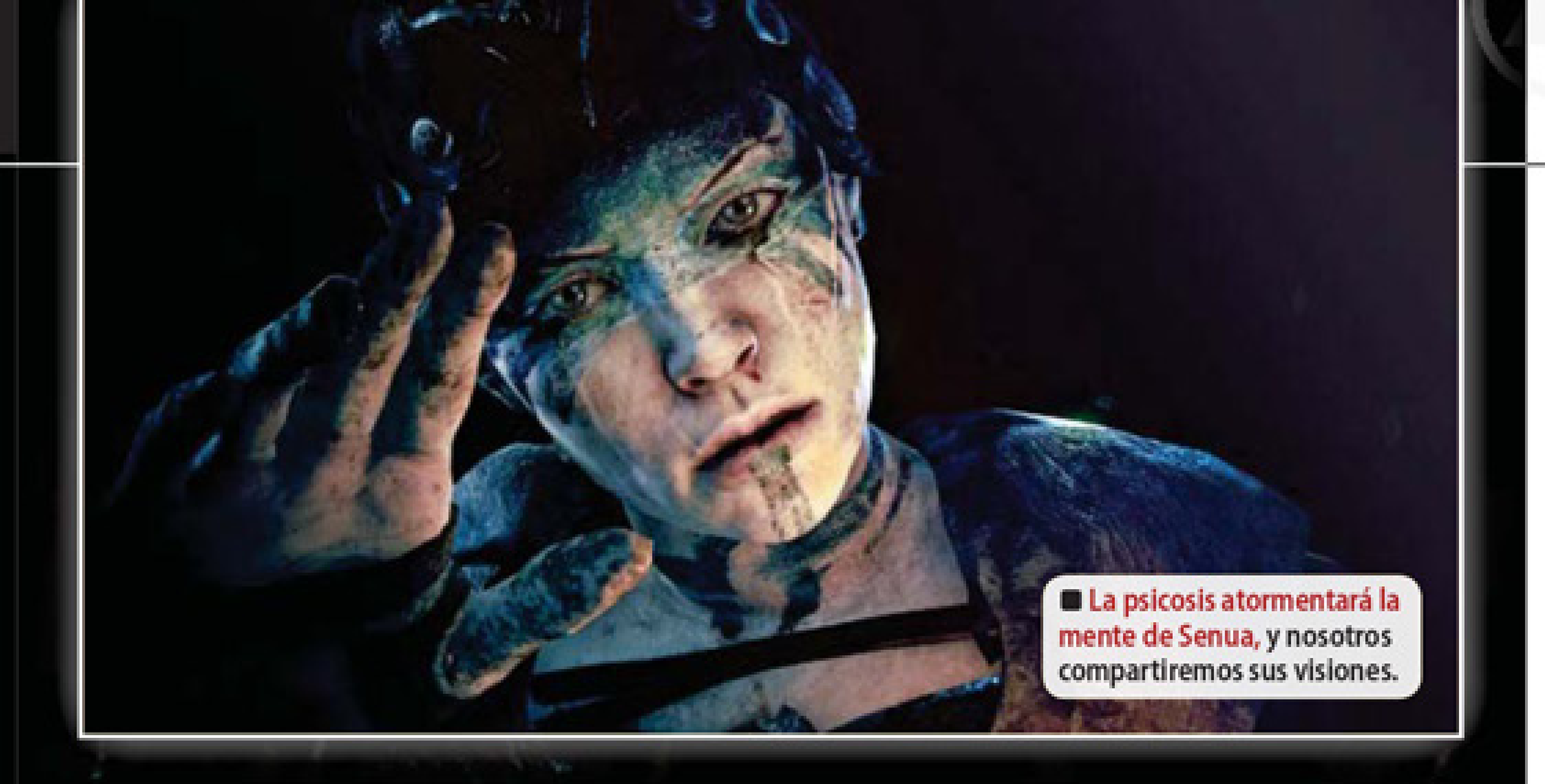
La psicosis que nubla la mente de Senua, una guerrera celta traumatizada por los horrores vividos en guerras pasadas, será el eje central sobre el que se apoyará este "hack and slash", en el que unos intensos combates cuerpo a cuerpo serán, además de marca de la casa, la clave del desarrollo. En ellos se reflejará crudamente el estado mental de Senua, quien no solo deberá combatir contra enemigos "reales", sino que, además, tendrá que luchar contra "los demonios" de su cabeza. Gracias a un amplio número de recursos, como la voz en off de la guerrera en momentos clave o la deformación de la realidad que tiene ante sus ojos, el juego nos transmitirá de primera mano las alucinaciones con las que la celta mantiene una fuerte lucha interior. Esto provocará todo tipo de inquietantes situaciones y, aún peor, originará enfrentamientos contra perturbadores enemigos, cuyo aspecto será el alienado reflejo de sus fobias y trastornos. Para recrear estos momentos, que prometen ser realmente angustiosos, los desarrolladores han contado con la colaboración de doctores como Paul Fletcher, psiquiatra y profesor de Salud de Neurociencia de la Universidad de Cambridge, por lo que todo apunta a que la carga emocional será constante a lo largo de las 6 u 8 horas que durará la aventura. Exclusivamente en formato digital, y a precio reducido, parece que *Hellblade* no va a dejar a nadie indiferente...

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

Aunque ha sido tratado como un desarrollo "indie", el juego huele a ser una superproducción. Y no solo gracias a su espectacular apartado técnico, si no también a lo interesante de su historia y a su compleja protagonista.







La psicosis atormentará la mente de Senua, y nosotros compartiremos sus visiones.

» SE PARECE A...



DEVIL MAY CRY: DEFINITIVE EDITION

Numerosos combates contra demonios también son la salsa de la versión remasterizada de la aventura de Dante.



NIER: AUTOMATA

Un genial "hack and slash" con un estilo muy original y protagonizado también por una controvertida protagonista.

Hel, el infierno vikingo, será uno de los lugares que estará representado en el juego.

Senua, una guerrera trastornada, será la protagonista de este oscuro hack and slash

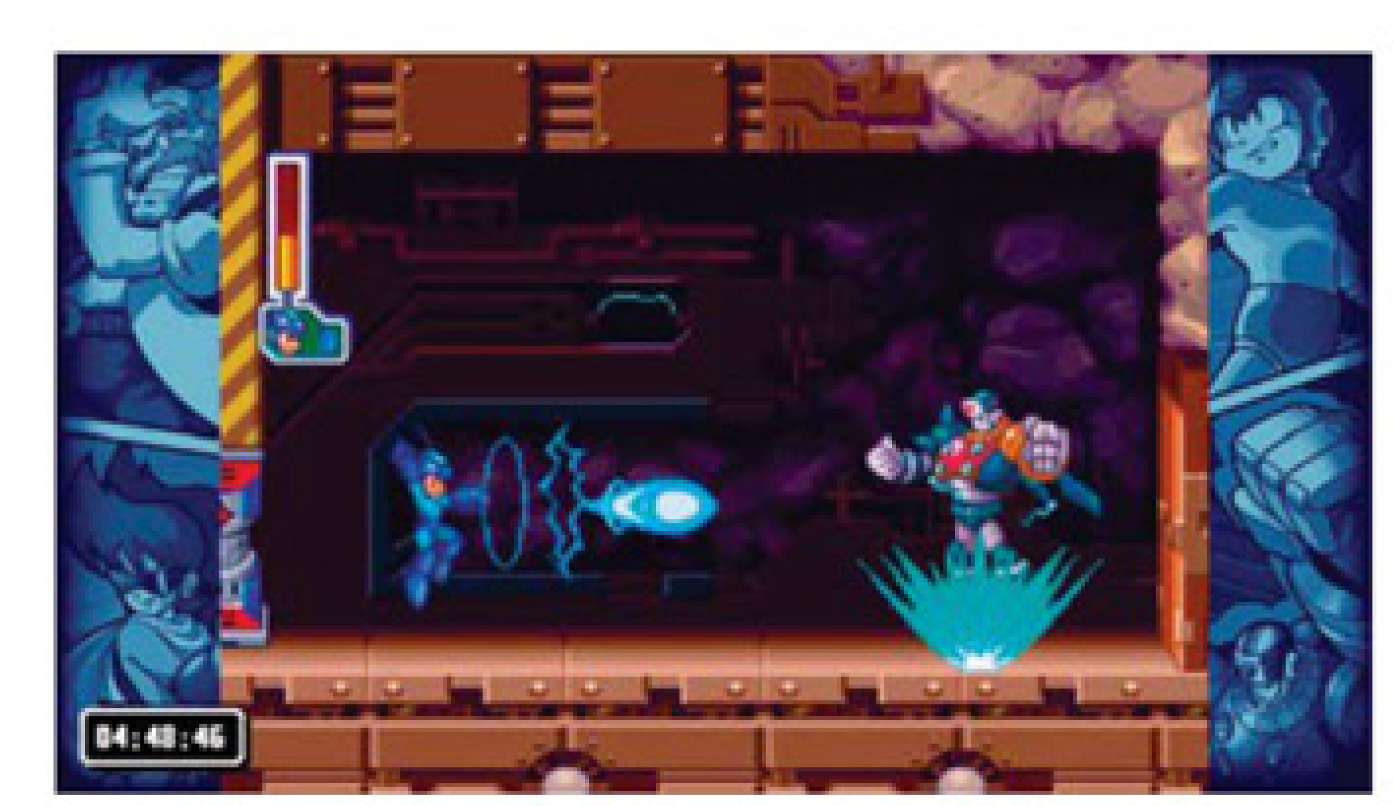
PS4 | CAPCOM | ACCIÓN/PLATAFORMAS | 8 DE AGOSTO

Mega Man Legacy Col. 2

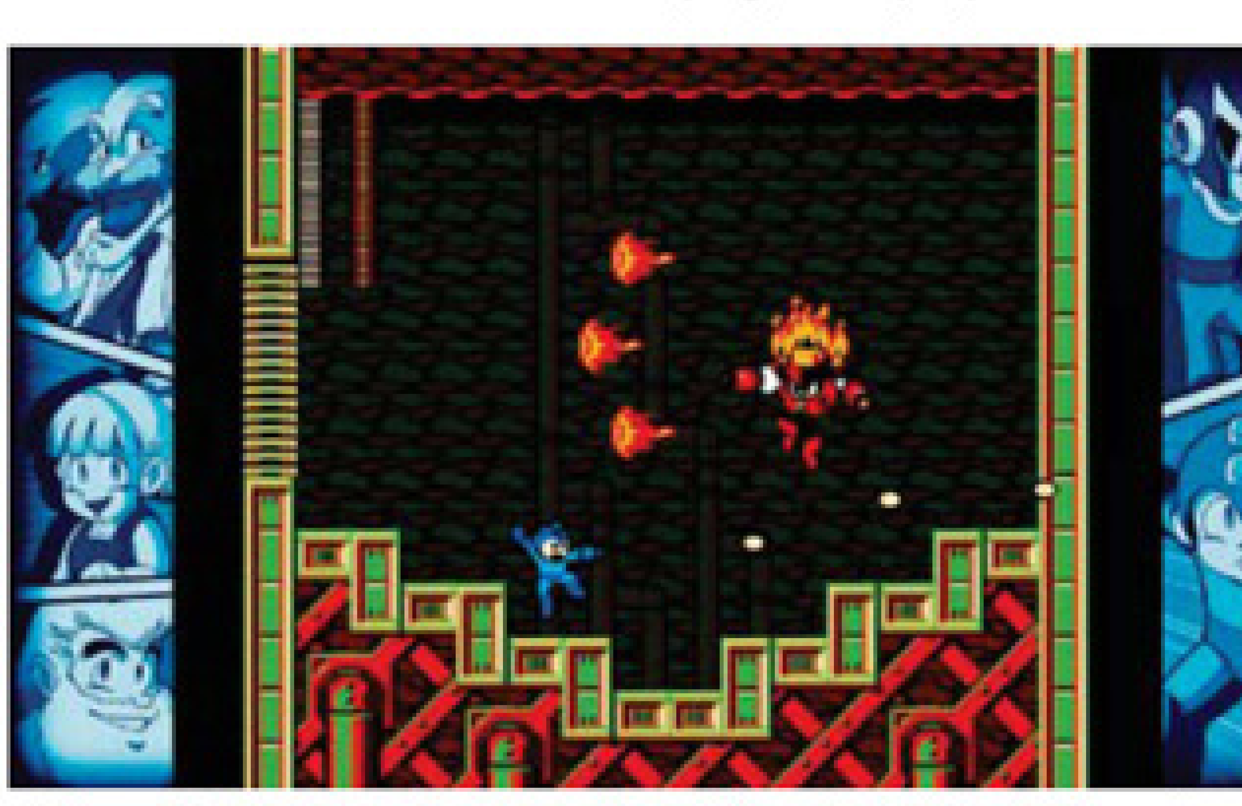
VUELVE EL **HÉROE AZUL**

Tras lanzar en 2015 *Mega Man Legacy Collection*, Capcom se prepara para darle una alegría a todos los fans de Mega Man con otro recopilatorio que completa la historia de este emblemático personaje. Si la primera colección incluía los seis juegos de la era de los 8 bits, en esta podremos disfrutar de *Mega Man 7, 8, 9* y *10* (incluido el DLC de los dos últimos) lo que nos llevará a recordar tanto la evolución del héroe, como su regreso a las mecánicas y estética retro de siempre. Además de permitirnos disfrutar de estas aventuras de acción y plataformas de scroll lateral, *Mega Man Legacy Collection 2* incluirá un montón de contenido adicional, como pruebas contrarreloj, desafíos con ranking online, un reproductor para escuchar toda la música de la saga y una extensa galería de imágenes de producción e ilustraciones. Y tranquilo si te sientes incapaz de volver a enfrentarte a la endiablada dificultad de los juegos de Mega Man, que para la ocasión se han incluido una opción que reduce el daño que causan los enemigos y más puntos de control.

» SE PARECE A...: **MEGA MAN LEGACY COLLECTION**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



El juego incluirá un Modo Desafío que nos obligará a enfrentarnos a distintos momentos clave de los cuatro juegos. No apto para cobardes.



Mega Man 9 supuso el regreso a la estética y jugabilidad de los primeros juegos de la serie, tras *Mega Man 8*, que incluyó impactantes cinemáticas.


Rol clásico inspirado en los mejores títulos occidentales de finales de los 90 será la propuesta de este juego.


La vista isométrica nos permitirá seguir la acción sin perder detalle del cuidado apartado técnico, realizado con el motor Unity.

PS4 OBSIDIAN ROL 29 DE AGOSTO

Pillars of Eternity

VUELVE **EL MEJOR ROL** DE CORTE CLÁSICO

Dos años después de su estreno en PC, plataforma en la que cosechó unas excelentes críticas, este RPG "de la vieja escuela" está a punto de aterrizar en PS4 gracias a una versión que incluirá todos sus contenidos adicionales. Considerado por muchos como el sucesor espiritual de *Baldur's Gate* (ahí es nada), *Pillars of Eternity* nos abrirá la puerta, desde una vista isométrica, al fantástico y complejo mundo de Eora, donde viviremos una apasionante historia en la que la magia y la tecnología se fundirán en uno. Un marcado carácter narrativo, repleto de diálogos profundos, decisiones morales que tomar y misiones con diferentes formas de ser afrontadas, será el hilo conductor de un juego de rol que beberá de los mejores clásicos occidentales del género, por lo que la inmensidad y complejidad estarán garantizadas. Desde el completo sistema de creación de personaje, que nos permitirá elegir entre 6 razas (más sus variantes) y 11 clases distintas, siguiendo por un intuitivo sistema de gestión de inventario y habilidades, que ha sido rediseñado respecto a la versión de PC, y terminando por los épicos combates, que estará repletos de estrategia, *Pillars of Eternity* viene con la intención de hacer "subir de nivel" al catálogo de RPG en PS4 .



El proyecto original se financió a través de Kickstarter. En él llegaron a contribuir casi 75.000 patrocinadores.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Fue uno de los grandes lanzamientos para PC en 2015, llegando incluso a estar nominado a "Juego del Año" en diferentes medios, por lo que todo apunta a que estamos ante un grandísimo RPG que recupera el sabor de los clásicos del género.


Los combates serán bastante dinámicos, aunque la estrategia será clave para afrontarlos con garantías.









Toda la emoción del Campeonato del Mundo de Fórmula 1 se condensará en la nueva entrega del ya clásico simulador.



Codemasters todavía trabaja en la nueva entrega de la saga, que promete llegar cargada de novedades.





PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 25 DE AGOSTO

F1 2017

A REBUFO DE **LAS LEYENDAS** DE LA FÓRMULA 1

El gran circo de la Fórmula 1 ya calienta motores para hacernos vibrar de nuevo a bordo de sus icónicos monoplazas. Además de actualizarse al completo con todas las variantes introducidas por la FIA en el último Campeonato del Mundo, la nueva entrega del simulador de velocidad de Codemasters incluirá también varias novedades de peso. La más destacable será el regreso de los vehículos clásicos, que no se dejaban ver en la parrilla de salida desde F1 2013, y que estarán presentes para hacer las delicias de los seguidores más fieles de este deporte. Así, y a través de diferentes modos de juego, como carreras contrarreloj o pruebas multijugador online, tendremos la posibilidad de pilotar monoplazas tan míticos como el F2002, con el que Michael Schumacher dominó en 2002, o el Red Bull RB6, que catapultó hasta la victoria a Sebastian Vettel en el Mundial de 2010. Pero esto no será todo lo que encontraremos en la nueva iteración de la serie F1, y además del nuevo modo "Campeonatos", el equipo de desarrollo del juego está trabajando muy duro para mejorar al máximo la experiencia de conducción gracias a un gran número de ajustes en las físicas y en el control de los vehículos. ¡Menuda puesta a punto!

La presencia de doce monoplazas clásicos será uno de los principales alicientes de la nueva entrega de este simulador de velocidad.

El Ferrari F2002 fue toda una sensación a principios de 2000, y ahora podremos exprimirlo hasta el corte.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

El regreso de los monoplazas clásicos es una genial noticia para los fans de la Fórmula 1, y parece que esta nueva entrega incluirá varias mejoras y novedades, pero habrá que ver si no resultan demasiado escasas...

La historia de SPIDER-MAN

El estreno de *Spider-Man: Homecoming*, la nueva y esperada película sobre el Hombre Araña, supone una oportunidad perfecta para conocer los juegos de este superhéroe en las consolas de Sony.

Antes de que llegase PlayStation, Spider-Man había tenido una trayectoria más o menos aceptable, casi toda formada por juegos y arcades de acción o plataformas. Pero su estreno en la consola de Sony iba a ser algo muy especial: el primer título del superhéroe con gráficos 3D. Por eso más de uno arqueó la ceja al saber que el proyecto estaba en manos de Neversoft Entertainment, responsables de la saga *Tony Hawk's Pro Skater* (y usando el mismo motor que dichos juegos). Pero el resultado rompió todas las expectativas: *Spider-Man* (2000) era un juego increíblemente divertido, con el Hombre Araña haciendo uso de todos sus poderes, y unos gráficos que sacaban provecho del modesto hardware. Con más de tres millones de copias vendidas (que se dice pronto), la secuela estaba "cantada". *Spider-Man 2: Enter Electro* (2001) introdujo nuevos villanos y habilidades, y niveles a pie de calle. Tal vez era muy similar a su predecesor, pero eso no impidió que el juego fuese otro éxito, superando el millón y medio en copias vendidas.

En su salto a PS2, Spidey cambió de tercio: de la inspiración "comiquera" a la adaptación de películas. Nuestro amistoso vecino por fin llegaba a la gran pantalla y Activision no dejó pasar la oportunidad de acompañar a la "peli" con un juego acorde. Desarrollado por Treyarch, *Spider-Man: The Movie* (2002) mostraba los aconteci-

Spider-Man ilegal contra el ninja

El juego de Mega Drive *The Revenge of Shinobi* (1989) se tomó ciertas libertades a la hora de diseñar sus enemigos, siendo uno de ellos Spider-Man. Durante un tiempo SEGA tuvo la licencia de Marvel, pero al perderla tuvo que alterar el sprite del personaje en el juego, tiñéndolo de rosa.

En PlayStation Los juegos de Spider-Man se han dividido entre aventuras originales y adaptaciones de películas.

Spider-Man, estrella Invitada

Además de protagonizar sus propios juegos, Spidey también ha participado en varios títulos junto a sus colegas de Marvel. Principalmente hemos visto a Spidey en las sagas de lucha de Capcom y en juegos de acción como *Ultimate Alliance* o *Disney Infinity*.



11-1997 • PSONE

Marvel Super Heroes

12 héroes y villanos del Universo Marvel se "baten el cobre" por las Gemas del Infinito. Un arcade de lucha magnífico, en el que Spider-Man se muestra tan versátil como rápido.



01-1998 • PSONE, PS3

Marvel vs Capcom

Tras verse las caras con los personajes de *Street Fighter*, en 1998 nacía esta saga de lucha. Spider-Man, personaje habitual, se quedará fuera de la cuarta entrega, *Marvel Vs Capcom: Infinite*.



09-2005 • PS2, PSP

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

Spider-Man encabeza los diez personajes Marvel contra los Imperfectos, unidos en un juego de lucha tan descafeinado como poco memorable.



Durante casi 15 años Spider-Man no ha dejado de evolucionar en sus juegos para PlayStation, desde su estreno en PSone hasta su última adaptación para PS4.

mientos de la película, pero añadiendo nuevos enemigos y situaciones. El juego alternaba los escenarios interiores con fases en red de exploración y combate. Sin ser un juego revolucionario, sus ventas fueron de vértigo: cuatro millones y medio de unidades.

Dos años más tarde llegaría otra película y con ella un nuevo juego. En *Spider-Man 2* (2004) se adoptó con éxito la fórmula sandbox, con casi todo Nueva York a nuestro alcance. Un mapeado gigantesco, en el que además de las misiones principales teníamos multitud de retos y secundarias para realizar, enfatizando el carácter heroico y altruista de Spidey. *Spider-Man 2* fue también innovador en la representación de este superhéroe. Treyarch desarrolló algoritmos con físicas especiales, para que el movimiento en red fuese tan realista como espectacular. Unos movimientos que, junto con el resto de superpoderes, nos hicieron sentir en la piel (y máscara) del Hombre Araña. El mundo abierto le sentaba a Spidey como un guante y hoy día *Spider-Man 2* sigue siendo uno de sus juegos más aplaudidos. Menos suerte tuvo *Spider-Man 3* (2007), el juego que cerró la trilogía de Sam Raimi. Fue también un sandbox y, al igual que en el filme, podíamos usar el traje negro. Pero las prisas y la falta de ganas en su creación hicieron que ninguna de las versiones mereciera la pena, y hoy día el juego es carne de *memes* y pitorreo. El ciclo de adaptaciones se cerró con *Spider-Man: Amigo o Enemigo* (2007), un *beat'em up* destinado a los más jóvenes, en el que manejábamos a los personajes de las películas y a héroes de los cómics. Entre estos lanzamientos también llegó *Ultimate Spider-Man* (2005), estupendo juego basado en los cómics de Brian Michael Bendis. De estilo *cel shading*, la acción se alternaba entre Spider-Man y Veneno.

El verdadero padre de Spider-Man

Stan Lee, creador de los héroes clásicos de Marvel, ha sido una presencia habitual en los juegos de Spider-Man. En ellos ha ejercido como narrador, voz en off de tutoriales, personaje secundario y hasta DLC para reemplazar al Hombre Araña en sus aventuras, como en el juego *The Amazing Spider-Man*.

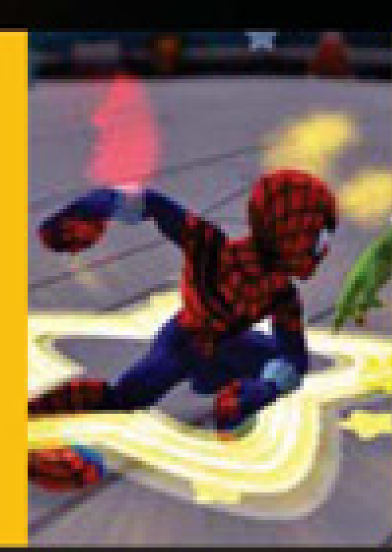
La llegada de PlayStation 3 dio lugar a propuestas más refrescantes para Spider-Man. *Spider-Man: el Reino de las Sombras* (2008) combinaba los aspectos más aclamados de títulos anteriores: un mundo abierto, muchos villanos (e invitados como Lobezno) y el uso del traje simbionte. En *El Reino de las Sombras* nuestras decisiones alteraban el final del juego, en función de si escogíamos las opciones heroicas o las más malvadas. Más ambicioso fue *Spider-man: Shattered Dimensions* (2010), juego en el que podíamos controlar hasta a cuatro versiones de Spidey: el Spider-Man "normal", el del universo Ultimate, Noir y 2099. Cada uno de ellos tenía sus propias habilidades, niveles y hasta estilo visual distintivo. Una idea tan buena que el guionista Dan Slott la "recicló" para la saga del cómic "Spiderverse", que reunía a los Hombres Araña de todas las dimensiones. *Shattered Dimensions* es una maravilla a reivindicar, y el último gran juego del arácnido. Fue también el primer juego de los canadienses Beenox, que a partir de aquí se encargarían de los títulos de Spider-Man para las consolas de Sony. *Shattered Dimensions* tuvo una continuación: *Spider-Man: Edge of Time* (2011). Esta vez la acción la protagonizaban solo dos arácnidos: el Spider-Man "actual" y el de 2099. Sin ser un mal juego, carecía de la espectacularidad y variedad de su predecesor.

Los arácnidos perdidos

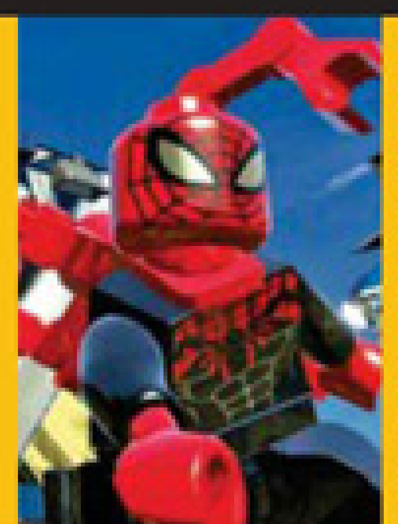
Spider-Man tampoco se ha librado de las temidas cancelaciones. Nos quedamos sin el juego de lucha *Marvel: Chaos* (PS3); el título *Marvel: 2099* (PSone) con el Spidey de esa era; y *Spider-Man Classic* (PS3, en la imagen), secuela de *Web of Shadows* donde jugaríamos junto a Lobezno.

Los últimos juegos de Spider-Man fueron de nuevo adaptaciones del cine. *The Amazing Spider-Man* (2012) tomaba como base la película protagonizada por Andrew Garfield, pero en lugar de adaptarla servía como continuación de la misma. Un sandbox de aspecto visual impecable, pero al que le faltaba ese "algo" especial que hizo grandes a juegos anteriores. La chispa se apagó por completo con *The Amazing Spider-Man 2* (2014), un juego aburrido y plagado de *glitches*. Una amarga despedida para Activision, tras 15 años al frente de los juegos del personaje. Ahora la licencia es exclusiva de Sony, y el próximo *Marvel's Spider-Man* de Insomniac podrá devolver al Trepamuros al podio más alto de los juegos de superhéroes.

10-2006 • PS2, PS3, PSP, PS4
Marvel: Ultimate Alliance
Siguiendo la fórmula de los juegos *X-Men: Legends*, *Ultimate Alliance* 1 y 2 nos permiten formar equipo con Spider-Man e infinidad de aliados del cómic.



10-2009 • PS2, PSP, PS3
Marvel Super Hero Squad
Dos simpáticos *beat'em up* con Spidey y amigos en versión "Super Deformed". Acción para los más "peques" y seguidores de la serie del mismo nombre.



10-2013 • PS3, PS4, PS VITA
LEGO Marvel Super Heroes
Spider-Man no podía faltar a la cita con los juegos de LEGO. Le hemos visto en este título y en el de Los Vengadores, y también participará en la secuela.



09-2014 • PS3, PS4, PS VITA
Disney Infinity: Marvel Super Heroes
La malograda saga sandbox de Disney contó con una entrega protagonizada por Spider-Man y otros muchos héroes, todos ellos con su correspondiente figurita interactiva.

Spidey en PlayStation

Las consolas de Sony han disfrutado de los juegos más memorables de Spider-Man, realizados todos por Activision hasta que expiró su licencia.



08-2000 • PLAYSTATION

Spider-Man

El primer juego en 3D de Spider-Man fue obra de Neversoft, creadores de la saga *Tony Hawk's Pro Skater*. Una auténtica gozada, que por fin nos permitió disfrutar a lo grande de los poderes del Hombre Araña.



10-2001 • PLAYSTATION

Spider-Man 2: Enter Electro

Secuela del juego del 2000, a cargo de Vicarious Visions, que introdujo niveles a pie de calle y nuevas habilidades. Al casi coincidir con el 11-S, se borraron las referencias a las Torres Gemelas en el juego.



06-2002 • PLAYSTATION 2

Spider-Man: The Movie

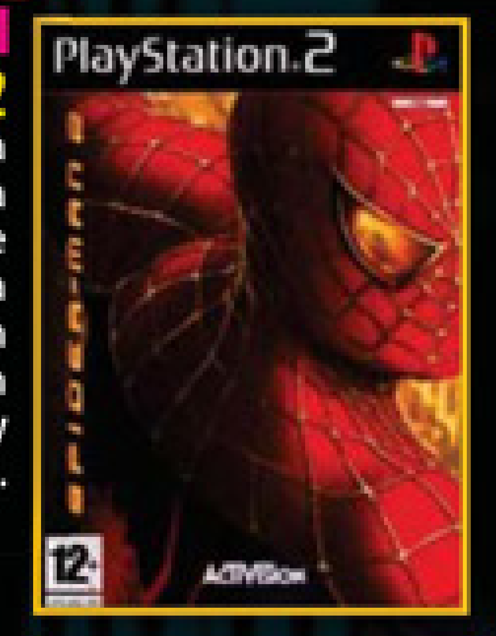
Treyarch se encargó de adaptar la primera película de Spidey, con un juego que nos permitía balancearnos por Nueva York (en escenarios cerrados) y tenía secciones de sigilo, infiltración y combate aéreo contra el Duende o el Buitre.



06-2004 • PLAYSTATION 2

Spider-Man 2

Para la adaptación de la segunda "peli" se optó por la fórmula "sandbox". Spidey se podía balancear por toda Nueva York, con un movimiento basado en algoritmos que incluso hoy día sigue sorprendiendo.



10-2005 • PLAYSTATION 2

Ultimate Spider-Man

Otro de los títulos más celebrados del personaje, de nuevo con estilo sandbox y estética *cel shading* que asemejaba a los cómics. Se basaba en los tebeos del mismo nombre y nos permitía controlar tanto a Spider-Man como a Veneno.

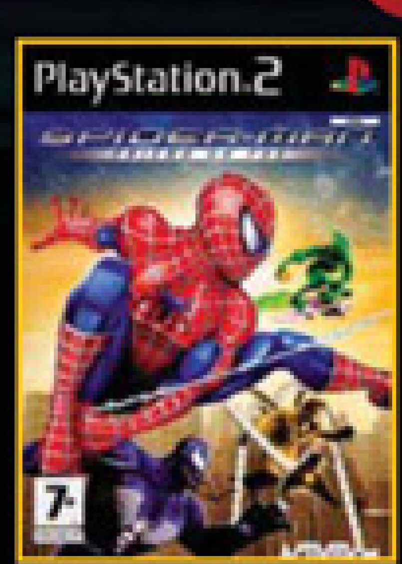





05-2007 • PS2, PS3, PSP

Spider-Man 3

Con diferencias de jugabilidad y villanos distintos, *Spider-Man 3* tuvo versiones para PS2, PS3 y PSP, pero en ambas podíamos usar el traje negro. Ninguna versión convenció, debido a su pobreza técnica y una clara falta de ambición.



10-2007 • PS2, PS3, PSP

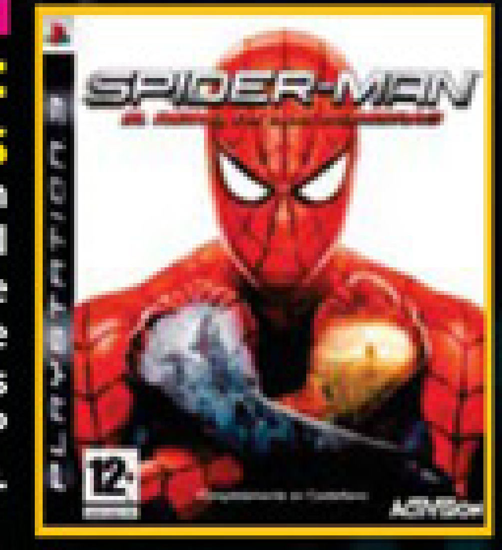
Spider-Man: Amigo o Enemigo

Un simpático experimento en forma de *beat'em up*, en el que podíamos controlar a héroes y villanos de las películas y los cómics. Diversión sin complejos para todas las edades.

10-2008 • PS3, PS2, PSP

Spider-Man: El Reino de las Sombras

Un estupendo sandbox, con invitados especiales, uso del traje negro y una historia que cambia en función de nuestras decisiones. Las versiones de PS2 y PSP fueron juegos en 2.5D.



10-2010 • PS3

Spider-Man: Shattered Dimensions

No uno, sino cuatro Spider-Man protagonizan este juego (Amazing, 2009, Noir y Ultimate), cada uno con sus propios niveles, poderes y jugabilidad. Un juego magistral a reivindicar.





10-2011 • PS3

Spider-Man: Edge of Time

Secuela de *Shattered Dimensions*, pero esta vez solo con Amazing Spider-Man y el de 2009. Nuestros actos en una época afectaban a la otra, en un juego sólido pero sin la chispa del anterior.



06-2012 • PS3, PS VITA

The Amazing Spider-Man

Fue la adaptación de la película de 2012 y servía como su epílogo. Con un potente apartado visual, el juego ofrecía una aventura algo insípida y repetitiva, dentro de un mundo abierto.



05-2014 • PS3, PS4

The Amazing Spider-Man 2

Este sandbox tuvo la misma suerte que la "peli" que adaptaba: la versión de PS3 era una "carraca", mientras que en PS4 los fallos técnicos lastraban el resultado.



16

Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
NEVERSOFT ENTERTAINMENT
Editor:
ACTIVISION
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
NO


JUGADORES 1

INSTALACIÓN NO

TEXTOS CASTELLANO

VOCES INGLÉS





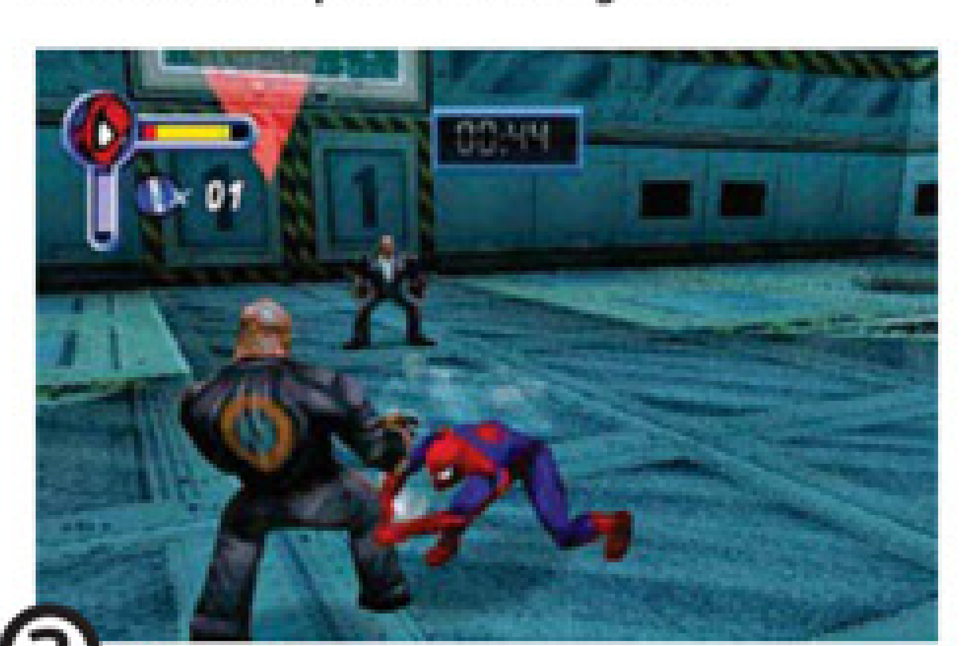


UN HOMBRE ARAÑA **MULTITAREA**

El desarrollo de *Spider-Man* era tan variado como los superpoderes del personaje: podíamos movernos en red, trepar paredes, combatir, usar nuestras telarañas... Las misiones también supieron sacar partido de estas habilidades.



① **BALANCEO.** Este fue el primer juego que nos permitía balancearnos en red en un entorno tridimensional. ¡Y fue toda una gozada!



② **MISIONES.** En cada nivel Spidey tiene una serie de objetivos, como rescatar a unos rehenes o acabar con unos matones en un tiempo límite.



③ **JEFAZOS.** En el juego nos vemos las caras con villanos como el Escorpión o Rhino, que requieren estrategias especiales para vencerles.

TODO GRAN **PODER** CONLLEVA UN GRAN **JUEGO**

Spider-Man

La ciudad de Nueva York está en peligro, y sólo el espectacular Hombre Araña puede salvarla, en su primera aventura para PlayStation.

Cuando el Doctor Octopus entra en acción, los problemas empiezan para Peter Parker. Una vez más, "Cabeza de Red" tiene que detener a ese maníaco y a sus malvados aliados, y lo hará como sólo él puede: con el traje y los poderes de su alter ego, el Asombroso Spider-Man.

Hasta su estreno en PSone los juegos de Spider-Man eran sobre todo una sucesión de puñetazos, saltos y patadas, sacando muy poco partido de las habilidades del personaje. Por eso su primer juego en 3D supuso una verdadera revolución. Para empezar, Spidey por fin podía balancearse en red por espacios tridimensionales, con un control tan preciso como suave. No podíamos dejarnos caer al suelo (algo que llegaría en juegos posteriores), pero precisamente eso hacía que el movimiento en red fuese más emocionante y divertido. Y luego estaban el resto de poderes de Spider-Man: nuestro héroe favorito podía pegarse a cualquier superficie y moverse por ella; tenía una agilidad y fuerza descomunales (y un repertorio de combos a la altura); y además podía usar sus telarañas para golpear a los enemigos, realizar técnicas especiales o inmovilizarlos. En definitiva, por fin podíamos disfrutar de todas las habilidades de este superhéroe.
El juego de Spider-Man podría haberse limitado a una mecánica beat'em up, pero prefirió ofrecernos mucho más. Tenía partes de sigilo e infiltración, persecuciones, puzles, jefes finales desafiantes, docenas de secretos y trajes... Incluso hoy día sorprende que un juego de PSone fuese tan variado y completo. Sin lugar a dudas, *Spider-Man* fue uno de los grandes juegos de la primera consola de Sony, pero también fue el título que nos mostró, por primera vez, las infinitas posibilidades de diversión que el Trepamuros puede dar en un videojuego.



STAFF

REDACCIÓN
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Redacción: Borja Abadie.
Rafael Aznar, Alberto Lloret, Juan Lara, David Alonso, Javier Parrado, Bruno Sol, Alejandro Alcolea, Sara Fargas, Miguel Ángel Sánchez, Javier Gómez Ferrero.

Maquetación: **Lidia Muñoz**

CONTACTO REDACCIÓN **playmania@axelspringer.es**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos
Javier Matallana
Directora de Operaciones de Revistas
Virginia Cabezón
Director de Desarrollo Digital y Tecnología
Miguel Castillo

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Video **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento
Noemí Rodríguez
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 11 DE AGOSTO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

¡ABRAN FUEGO!

» REPORTAJE

LOS MEJORES SHOOTERS PARA 2017

Se nos viene encima una temporada otoño-invierno calentita... Al menos, por el calor que se desprende de las armas de fuego de juegos tan atractivos como *Call of Duty WWII, Destiny 2, Star Wars Battlefront 2, Metro Redux, Wolfenstein: The New Colossus*... ¡No te los pierdas!



» REPORTAJE

LAS LICENCIAS MÁS DESAPROVECHADAS

Repasamos los juegos que, basándose una licencia de lo más jugosa y apetecible, se convirtieron en un auténtico fiasco... ¡Los hay de todos los colores!



» MINIGUÍA

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

Si has sufrido un ataque de nostalgia tendrás Crash en tu estantería y con esta guía, además de rellenar la caja, podrás completar el juego al 100% con sus gemas, secretos... ¡Y trofeos!

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Paso a paso • Misiones secundarias • Enemigos raros

CONTROLES

- **Cruceta:** Mover el cursor en los menús
- **Stick izquierdo:** Mover el personaje
- **Stick derecho:** Mover la cámara
- **L1:** Activar modo ultrarrápido
- **L3:** Activar mapa
- **R2:** Huir del combate
- **R3:** Centrar cámara
- **■:** Menú de acciones en combate
- **▲:** Abrir menú principal
- **●:** Cancelar
- **✖:** Menú de acciones en combate
- **Options / Start:** Pausa.
- **Select:** Mapa.



INFORMACIÓN BÁSICA

CONSEGUIR EL PLATINO

Pese a todo lo que ofrece, no hay nada de lo que haya que estar pendiente para conseguir el Trofeo Platino ❶. Todo el contenido está disponible incluso antes de la última misión del juego.
El mejor modo de avanzar es **entremezclar las misiones de la historia con las secundarias** según se indica e ir derrotando a todos los enemigos que veas. Aprovecha el modo ultrarrápido para avanzar más deprisa y tardar menos en subir de nivel a tus personajes.

SISTEMA DE LICENCIAS

El sistema de desarrollo de los personajes se basa en doce licencias, cada una con sus habilidades, estadísticas y equipamiento distinto. Cada personaje tendrá dos tableros de licencias y la elección es vital, porque para avanzar necesitamos habilidades y magias de todo tipo, lo que implica tener un grupo equilibrado. Lo más recomendable es tener un personaje con mucha vida y defensa, un curandero y un mago. Para realizar esta guía hemos usado la combinación que aquí te mostramos. Se centra en el uso de solo tres personajes, de tal forma que se disponga de todas las habilidades importantes del juego, pero sin perder tiempo aumentando el nivel de personajes secundarios ❷.

- **Vaan:** **Caballero / Bruto**
- **Balthier:** **Mago blanco / Cronomante.**
- **Fran:** **Mago rojo / Mago negro.**

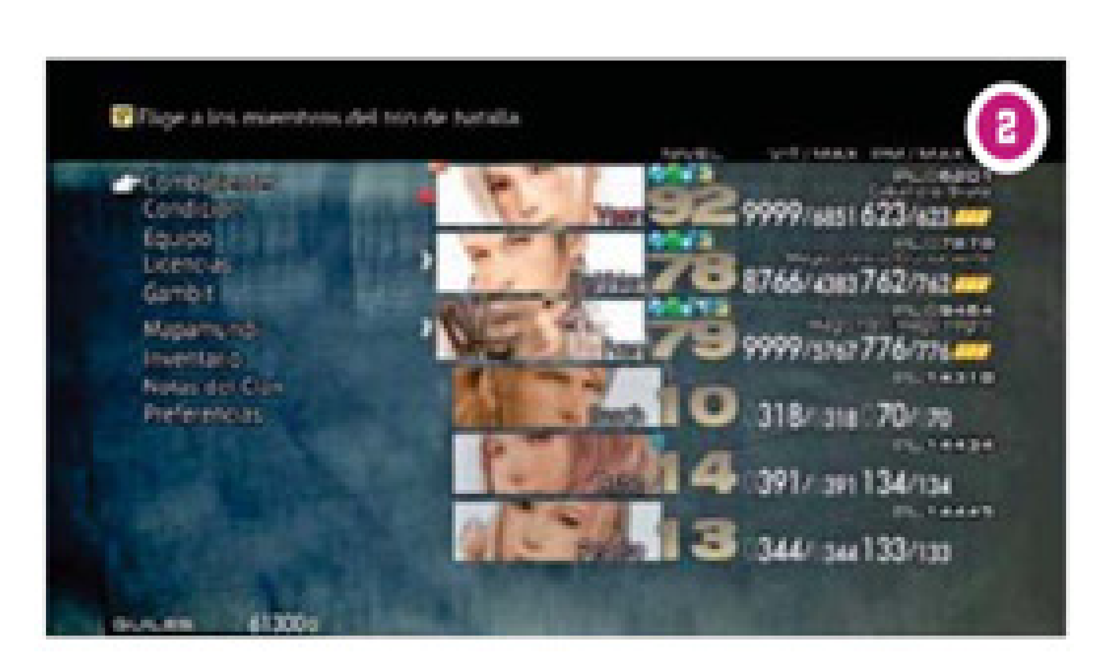
ALEATORIEDAD DE LOS TESOROS

El sistema RNG (Random Number Generator), que hace que los tesoros repartidos por el juego puedan aparecer o no y que su contenido sea totalmente distinto cada vez los abramos. Bastará con salir y entrar en una zona para que vuelvan a aparecer... o no. Cualquier acción en la que se vean implicado números (recibir daño, curarte, atacar...) hará que el juego realice sus cálculos y estipule que botín te corresponde.

CLIMATOLOGÍA

En muchas zonas se producen cambios en el clima que propiciarán que aparezcan unos enemigos u otros. Si, por ejemplo, estás buscando algún enemigo que solo aparece durante las lluvias tendrás que entrar y salir de la zona en cuestión hasta que llueva. La única zona que no se rige por esta aleatoriedad es la Pradera de Giza. Aquí, el clima seco dura una hora y el clima con lluvia / tormentas dura dos horas.


❶


❷

GUÍA PASO A PASO

FORTALEZA DE NALBINA

Sigue las instrucciones de Basch hasta llegar a una pasarela en la que te enfrentarás al **jefe Rémora** ❶. Es un combate muy sencillo y solo necesitas quitarle la mitad de la vida. Tras derrotar al siguiente grupo de **Soldados imperiales** avanza hasta llegar a unos pasillos.

Explora la primera sala de la derecha y el pasillo de más al fondo para encontrar **dos Pociones**. Vuelve al pasillo central para encontrar unas escaleras por las que debes subir. En este pasillo encontrarás el primer **Cristal de la memoria**, un elemento que podrás usar para guardar la partida y de paso recuperar la VIT y PM con solo examinarlo. Si estás listo, sube el siguiente tramo de escaleras y, cuando termine la escena, tendrás que derrotar a tres Soldados imperiales. Luego, sube por la escalera y avanza. Con la escena terminará esta misión y conseguirás el **Trofeo Por la patria**.

RABANASTA

Derrota a las tres **Ratas** que hay por la zona y un par de escenas te llevarán hasta las calles de Rabanasta, donde tendrás que reunirte con Migelo. Luego ve a la taberna para encontrarte con Tomaj, quien te enseñará todo sobre las Misiones de cacería, el Tablero de licencias y te entregará las **Notas del clan**, una **Ajorca de Oluaquea** y una **Lista de pedidos**. Sal de la taberna, abre el mapa y sal en dirección al Desierto de Dalmasca Este.

Al entrar en la zona acaba con un par de **Cactus** y **Lobos** y un poco más al noreste, según entraste, verás a la **escoria Tomate perdido**. Tras golpearle un par de veces huirá y tendrás que perseguirle. Cuando finalice el combate conseguirás el **Trofeo Los lirios de Galbana** y el objeto **Lirios de Galbana**.

Antes de irte, ve hacia el noroeste para encontrar al **Cocatriz** y explora la zona en busca de tesoros. Procura no acercarte demasiado al **Clisosaurio** que patrulla la zona, porque de momento no podrás derrotarle.

Cuando vuelvas a la ciudad los guardias no te dejarán avanzar y tendrás que hablar con Kytes. Cuando acabe la escena vuelva a la taberna y habla con Tomaj en la barra para recibir la recompensa. Examina el tablón de anuncios y acepta la cacería de **Texter**, habla con **Gatsly** cerca de la puerta de la taberna para conseguir información.

Sal de la taberna y ve al Desierto Dalmasca Oeste. Derrota a los lobos que veas para subir de nivel y vende todos los **Pelaje de lobo** y las **Piedra del aire** que consigas para conseguir guiles. Cuando estés listo, vuelve al destino y ve a la esquina que está más al sureste para enfrentarte a **Texter**. Cuando le derrotes, ve a cobrar la recompensa. Vuelve a examinar el tablón de misiones y acepta la cacería del **Cactus floral**, que de momento quedará pendiente.



Abre el mapa y ve hacia el símbolo ¿? en el distrito norte y habla con el Bangaa enigmático que está junto a la puerta para entrar en la Sede del Clan. Habla con **Montblanc** en la barandilla del piso de arriba para que te haga miembro del Clan Centurio. Tras la explicación, habla con él otra vez para recibir un par de recompensas si ya alcanzaste el Rango Centurio Rastreador.

Abre el mapa y ve al Barrio bajo por el acceso de más al sur. Entra en la casa del viejo Dalan para hablar con él. Vuelve a la superficie y ve hacia la Pradera de Giza en clima seco.

PRADERA DE GIZA

Busca enemigos por la zona y ve al Poblado Nómada. Habla con Majhura junto a una enorme roca de color negro y acepta su propuesta. Tras la siguiente escena **Penelo** se unirá al grupo. Revisa el Cristal de la memoria y sal por el lado oeste. Desde Colinas de Toom ve hacia el sur y luego al este para llegar a la zona en la que está Jinn y habla con él para conseguir una **Umbricita**.

Debes ir a los Cuarzos negros marcados en el mapa para que se llene la Umbricita. Tras llenarla al 100% se transformará en una **Heliocita**. Habla con el Viejo Dalan para conseguir la **Piedra del creciente**. Sal y ve al punto indicado en el mapa para bajar a los acueductos. »

» ACUEDUCTOS DE GARAMSAIS

Guarda la partida y ve por el camino de la izquierda. Según avanzas verás algunos **tesoros** en los caminos secundarios. Avanza hacia el noreste y en la siguiente zona encontrarás al enemigo **Pez asesino**. También tendrás un 10% de probabilidades de que aparezca el enemigo raro **Pez navaja** entre los peces. Avanza todo recto y tras abrir un par de **tesoros** que verás en el último pasillo, sube por las escaleras para llegar al Palacio de Rabanasta.

PALACIO DE RABANASTA

Examina la vasija que está junto a la trampilla que lleva a los acueductos para conseguir el **Mapa del Palacio de Rabanasta** y examina el Cristal para salvar antes de cruzar la puerta.

Acércate a la escalera del fondo para tener una escena y habla con el guardia para confirmar que no te dejará subir. Habla con el sirviente de la siguiente escena y sigue sus consejos para distraer al guardia y así poder subir por la escalera.

Ve hacia el cruce del sureste. Verás a dos guardias quietos en un cruce. Llámalos para que abandonen su posición. Vuelve al comienzo y repite la misma acción con el siguiente grupo de soldados del pasillo de la izquierda y con el guardia del pasillo de más al norte. Ahora que los tres han cambiado de posición, vuelve al segundo pasillo horizontal contando desde arriba y activa el **Emblema del león** que verás en el suelo ❶. Ve al pasillo que está al noroeste y examina la luz que verás tras una verja para abrir un pasadizo.

Avanza por el pasillo y examina la pared del fondo de la izquierda para encontrar un interruptor. Púlsalo para que se abra la puerta de la derecha. Al pasar verás una escena en la que conseguirás la **Magicita de la diosa.** Sube por las siguientes escaleras para tener otro par de escenas que finalizarán con la vuelta a los Acueductos de Garamsais, acompañado por Balthier y Fran.

ACUEDUCTOS DE GARAMSAIS

Guarda la partida y tras bajar por las escaleras de la izquierda tendrás un tutorial sobre el sistema Gambit. Examina a los soldados que yacen muertos en el suelo y avanza por el pasillo. Al entrar en la siguiente sección, ve hacia la izquierda para encontrar la vasija que contiene el **Mapa de los Acueductos de Garamsais**. Ahora que puedes ver el mapa, ve hacia el oeste para buscar tesoros y luego ve hacia el sur para pasar a la siguiente zona.

Según vas hacia el sur, explora los caminos secundarios para encontrar algunos **tesoros** y avanza hasta una zona en la que verás un Cristal de la memoria. Tras salvar, baja por la escalera y prepárate para luchar contra cuatro Soldados imperiales. Examina el cristal para recuperarte y pasa a la siguiente zona.

Avanza recto y ve hasta la zona central para luchar contra cuatro **Flanes**. Para derrotarles con facilidad juega con Fran y usa Piro. Cuando te quedes sin PM acaba con el resto a base de ataques normales. Abre los dos **tesoros** y vuelve al cristal de antes para recuperarte.

Desde este punto avanza explorando el resto de pasillos para encontrar algunos **tesoros** y cuando llegues a la Sección de Control Central guarda la partida. Al pasar por la siguiente puerta comenzará el combate contra el **Jefe Flamígero**.

Este jefe dispone de varios ataques cuerpo a cuerpo, la magia negra Piro y el ataque especial incendio, que genera una explosión de fuego en un radio de acción, que además dejará envenenados a todos los que sean alcanzados. Para completar el combate con mayor facilidad juega con Fran y ataca lo más lejos posible mientras que el resto de tu grupo se cura cuando lo vea necesario. Al derrotarle serás llevado a las Mazmorras de Nalbina.

MAZMORRAS DE NALBINA

Explora la zona para encontrar tres **tesoros** ve hacia el Cristal de la memoria y guarda antes de pasar a la siguiente zona. Nada más acabar la escena tendrás que luchar contra **Daguza**, **Galidor** y **Guich**, aunque es un combate fácil comienza por derrotar a los que no tienen Coraza. después, volverás a estar junto a Fran y Balthier y al poco de avanzar recuperarás tus objetos y conseguirás el **Mapa de las mazmorras**. Abre los tres **tesoros** y pasa a la siguiente zona.

Verás algunos soldados patrullando, por lo que deberás tener cuidado. Por la zona hay algunos tesoros, pero si quieres puedes ir directamente a la zona norte y salir por la puerta para tener una escena y llegar a los Túneles de Balheim.







TÚNELES DE BALHEIM

Baja las escaleras y entra en la sala de la derecha para encontrar unos **tesoros**. Examina el interruptor de la torre central para comprobar que no funciona, guarda la partida y, al bajar por las escaleras, habla con Blopp para conseguir un **Fusible** ❷. Si hablas con él podrás comprar nuevo equipamiento. Vuelve a la torre central para colocar el fusible y pulsa el botón junto a Blopp para abrir la puerta por la que debes pasar.

En la siguiente sala te explicarán el funcionamiento de la electricidad: cuanta menos carga tenga, más oscura estará la zona y aparecerán enemigos más agresivos.

Avanza por las vías y cuando llegues a la bifurcación ve a la derecha y derrota al **Electrófago** del fondo. Vuelve y ve por la izquierda. Prepárate para la llegada de un Electrófago y luego sigue el camino de la derecha. Avanza por las vías de tu derecha para ver la vasija con el Mapa de los **Túneles de Balheim**.

Sigue las vías hacia el sur y junto al siguiente Electrófago verás un camino que lleva a una zona secundaria. En esta zona encontrarás dos Electrófagos más y algunos **tesoros**. Cuando vuelvas a las vías, síguelas para llegar a la siguiente zona.
Al entrar, corre tras el Electrófago que saldrá huyendo, derrótale y examina la gran reja levadiza que verás al final del túnel para comprobar que no la puedes levantar. Vuelve y avanza por la sala que verás a tu izquierda mientras que derrotas a un par de Flanes y otro Electrófago antes de pasar a la siguiente zona.

Corre a por el Electrófago más cercano y ve hacia el pasillo de la izquierda antes de bajar la primera escalera para perseguir al otro Electrófago. Sube por la escalera del fondo y examina la palanca para que se abra la reja del túnel anterior. Antes de volver a ella, examina la zona para encontrar algunos **tesoros**.

Tras pasar por la reja tendrás una escena. Cuando acabe, guarda la partida. En la siguiente zona examina el tesoro del cruce de vías para encontrar al enemigo **Mímico**. Al pasar a la siguiente zona, corre tras los dos Electrófagos y explora en busca de **tesoros**. Cuando subas por la montaña verás otro Electrófago antes de entrar en el siguiente túnel.

Prepara a tu grupo de tal forma que quien tenga la magia de Piro ataque al objetivo del líder y quien tenga Cura que la use cuando alguien esté por debajo del 70% de vida. Guarda la partida y cuando estés listo pasa a la siguiente zona para luchar contra el **Jefe Reina mímica** ❸. Juega como el líder y ataca al jefe hasta finalizar el combate: no te preocupes por los **Electrofaguín**. Al derrotar al jefe, una escena te llevará de vuelta a la zona este del Desierto de Dalmasca.

RABANASTA

Recupera tus fuerzas en el Cristal de la memoria, guarda la partida y baja la rampa que te lleva al Desierto de Dalmasca Este. Hay un **tesoro** que contiene la magia **Toxis** ❹ y un 20% de probabilidades de que aparezca el enemigo raro **Nejbet** cada vez que acabas con un Cocatriz.

Ve hacia el norte hasta un poblado y activa el cristal de transporte. Habla con Mogumapas para comprar el **Mapa del Desierto de Dalmasca Este.** Vuelve hasta el Laberinto de Arena y avanza por la salida de más al oeste para llegar al Campamento.

Habla con Dantro para avanzar en la misión de caza del **Cactus floral**. Vuelve a la zona anterior y busca por los caminos centrales para encontrar a la escoria **Cactus floral**. Es fácil de derrotar, pero es capaz de causar 1.000 puntos de daño. Al derrotarle conseguirás la **Flor de cactus**. Vuelve a hablar con Dantro en el campamento y te pedirá que le lleves la flor a su esposa, que está en el Poblado al Sur del Nebra. Habla con ella en la casa de más al norte y dale la flor. Vuelve a hablar con ella para aceptar una misión en la que le tendrás que entregar algunos objetos. »



» **El primer objeto es una Concha de ostras semú** que verás en la orilla del poblado. El segundo es un **Frasco de Nebramicina** que está en las cajas de suministros junto a Dantro. Tras entregarlo, te pedirá otro que está en la zona Arenas Rotas, pero aún no puedes ir a conseguirlo...

Ve al Laberinto de Arena y explora hasta coger la magia **Mutis** (5) de un tesoro. Hay 4 **Cactus / Minicactus** ocultos. Cada vez que derrotes a uno hay un 33% de probabilidades de que aparezca el enemigo **Energúmeno** en la zona más al oeste.

Vuelve a Rabanasta para hablar con Dalan. Tras la conversación conseguirás la **Espada dalmasquina** que debe entregar a la persona que te indican. Durante la siguiente escena conseguirás el **Trofeo La redención del traidor** y Basch volverá a unirse al grupo. Ve a la taberna para hablar con Balthier y Fran.

Examina el tablón para aceptar la cacería del Caronte y ve al barrio bajo para hablar con Miruja y conseguir información del fantasma. Baja a los acueductos y explora el Depósito Principal para encontrar a la escoria **Caronte** . Es fácil de derrotar si eres rápido porque se centrará en lanzarte Condena. Luego, habla con Miruja, entra en la casa particular para hablar con Deeg y recoge la **Nota de la casa vacía**.



Antes de seguir con la historia principal es recomendable alcanzar el nivel 15 con los tres personajes principales. Usa método del enemigo raro **Dastian** que explicamos en la sección de extras.

Vuelve a la superficie y revisa las tiendas para comprar todo lo que haya. Cuando estés listo ve a la puerta del lado oeste y entra en el aeródromo. Avanza recto hasta ver a Balthier en una de las escaleras del lado izquierdo y habla con él para viajar a Bhujerba.

BHUJERBA

Sal del aeródromo y, tras la escena, sigue recto. Cuando subas las primeras escaleras habla con el Mogumapas para comprar el **Mapa de Bhujerba** y el **Mapa de las Minas de Lhusu**. Sigue el camino hacia el sur y luego hacia el noreste para llegar hasta la Mina de Lhusu.

Sigue por el camino de más al oeste hasta el Puente Oltam. Aparecerá de forma aleatoria el **enemigo raro Aeris**. En la zona Ruta de Transporte 1 entra en el túnel de más a la derecha para encontrar un **tesoro** con la técnica **Ábaco** y sigue el camino hacia el norte, hasta llegar a la Galería de Extracción 2. Hay tesoros en los caminos secundarios. Tras la escena deberás correr sin parar hasta volver a Bhujerba antes de que el **jefe Ba'Gamnan** te alcance. (6)



Sube las escaleras para tener una conversación con el grupo. El siguiente paso será deambular por la ciudad y pulsar ■ junto a cada uno de los ciudadanos que vienen marcados en el minimapa con un punto verde, de modo que la barra de rumoreo vaya aumentando hasta alcanzar el 100%. Es muy importante que no extiendas el rumor junto a un guardia o la barra volverá a ponerse a cero. Los guías son los que más aumentarán el indicador. Al llenarlo verás un par de escenas que finalizarán en el bar de la ciudad. Examina el tablón de misión y acepta la **cacería de Nidhoggr**, de momento quedará pendiente.

Vuelve a las calles y revisa las tiendas para comprar lo que necesites, sobretodo la magia Sombra. Cuando estés listo, ve al punto indicado para hablar con los guardias y pide que te dejen pasar para hablar con el marqués. Tras un par de escenas conseguirás el **Mapa de Leviatán**, Vossler se unirá al grupo y te encontrarás en el Acorazado Leviatán.

ACORAZADO LEVIATÁN

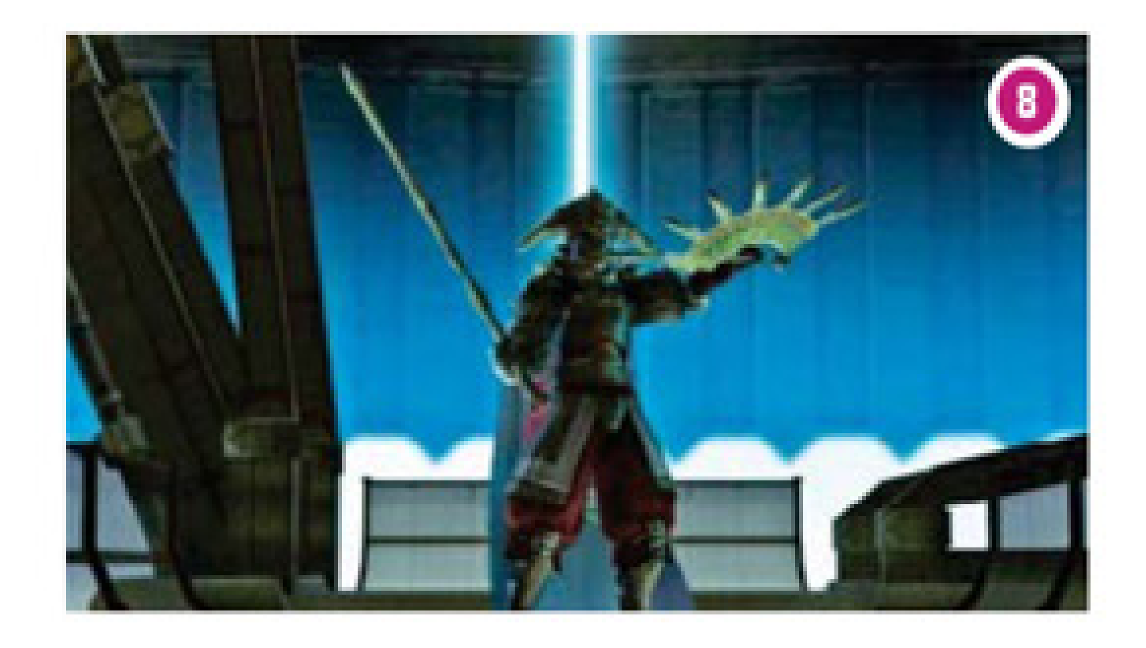
Guarda la partida y pasa a la siguiente zona. Al poco de avanzar, Vossler te explicará que no debes tocar los láseres de color rojo si no quieres que se active la alarma (7). En caso de que lo hagas, llegarán algunos Soldados imperiales, Magos imperiales y **Perros de guerra**.

Abre el mapa para localizar el punto al que debes ir. Hay dos rutas posibles y en las secciones de babor y estribor encontrarás **tesoros**. Si quieres ahorrar tiempo, puedes ir por la puerta central de la planta baja del Depósito de Contenedores.

Al llegar al punto de la misión principal comenzará un enfrentamiento contra seis soldados. Para derrotarles rápido, usa la magia Sombra cuando estén todos juntos. Al ganar, conseguirás la **Llave de la cárcel n.º 1** y tendrás que usarla para abrir la zona de las celdas. Aquí encontrarás una vasija con la **Llave de control**, un Cristal de la memoria y a Ashe. Al hablar con ella conseguirás el **Trofeo Encuentro predestinado**.

Compra los objetos que te puedan hacer falta y salva. De camino a la zona de inicio, verás una escena en la que Penelo se unirá al grupo y obtendrás la **Neticita artificial**. Cuando llegues, comenzará el combate contra el **Jefe Juez Ghis** 8. Corre hacia el puente del fondo, espera a que se amontonen y acribíllalos con Sombra.

Volverás a Bhujerba y será el momento perfecto para realizar la misión de caza de Nidhoggr que dejaste pendiente. Vuelve a la plaza que está antes de la mina y habla con Eikom para conseguir información sobre este enemigo. Entra en la mina y avanza por la Ruta de Transporte 1 para encontrar a la escoria **Nidhoggr** y céntrate en usar Piro. Tras derrotarle habla con Eikom para recibir la **Piel de gran serpiente**. Vuelve a la ciudad y pide a los guardias que te dejen ver al marqués. Tras un par de escenas más llegarás al Desierto de Dalmasca.



ARENAS DE YENSA

Verás un vendedor para reponer tus suministros, y un Cristal para salvar. Al pasar de zona verás una escena y llegarás a las Arenas de Ogul Yensa. Aquí puedes conseguir una buena cantidad de guiles: en el apartado de extras tienes toda la información.

Según avanzas por la zona asegúrate de acabar con los **Urutan-Yensa** que veas y no te vayas sin haber derrotado a 100, para que aparezca el enemigo raro **Urutan Paria** en la zona Plataforma 2 – Refinería. Avanza hasta la primera torre y rodéala para encontrar un **tesoro** que contiene la técnica **PM->VIT**. Al subir a la torre verás unas vasijas que contienen el **Mapa de Nam Yensa** y el **Mapa de Ogul Yensa**.

Ahora que tienes mapa, ve a la zona Plataforma 1 – Refinería. Hay un 20% de probabilidades de que aparezca el enemigo raro **Piña**. Sube al punto más alto de la estructura del norte para ver un tesoro con un **Amuleto de oro**. Ve a Enlace Este para dar con el enemigo **Wyvern**. En Red de Grandes Tanques hay un tesoro con la magia **Espejo** 9.



Termina de explorar el resto de zonas en busca de tesoros y cuando estés listo ve hacia la salida que está más al suroeste. En la cueva a la que llegarás verás un Cristal de la memoria y una tienda. La siguiente salida te lleva a las Arenas de Nam Yensa.

Debes ir a es a las Arenas Doradas. Según sales de la entrada de la Cueva Certeniana explora la zona de la derecha para encontrar al enemigo raro **Viktor**. Hay un 40% de probabilidades de que aparezca y es invisible: tendrás que chocar con él.

En la zona de maderas del Valle de la Reina encontrarás un **tesoro** con la magia **Resta**. Consigue una cadena de 21 enemigos o más para que aparezca el enemigo raro **Megabomba**. Tras derrotarle, acércate al borde de la zona del desierto para encontrar al enemigo **Dambaña**. Sigue hasta la Loma del Viento Cálido y explora las torres para encontrar un **tesoro** con el accesorio **Mantón bordado**. Vuelve atrás y sigue al oeste, hasta la Tumba de Raithwall.

TUMBA DEL REY RAITHWALL

Te darán la oportunidad de guardar la partida. Al poco de avanzar, verás una escena y comenzará el combate contra el **Jefe Garuda**. Para derrotarle rápido usa el combo de Espejo y Sombra. Luego, habla con el vendedor para comprar las magias Aero y Aqua si no las tienes y todo el equipo que puedas. Salva la partida y examina el transportador para llegar al interior de la tumba. »

» **Avanza por el único camino posible** hasta que aparezca el **Jefe Muro demoníaco**. Corre hacia el otro lado y sal por la puerta. Aparecerá otro **Jefe Muro demoníaco** y para derrotarle debes usar el combo de Espejo y Aero. Luego, sigue todo recto para llegar a la siguiente zona.

Baja la escalera y abre el tesoro que verás al fondo para conseguir el **Mapa de la Tumba del Rey**. Usa los cristales para volver al exterior y así podrás recuperarte y guardar la partida. Cuando vuelvas al interior, derrota a 12 **Sanguino** sin salir de la zona y vuelve a los transportadores para encontrar al enemigo raro **Valm** ⑩. Baja por la escalera de la izquierda y ve al piso bajo para ver un **tesoro** con la **magia Tenue** antes de cruzar la puerta más próxima.

El objetivo es llegar a la sala hasta la sala central y activar un interruptor. Por toda la zona verás al enemigo **Lich** y debes dejarle casi sin vida para que use su habilidad Multiplicación. Al hacerlo, invocará a un enemigo y hay un 20% de probabilidades de que sea el enemigo raro **Lich místico**. Activa el interruptor y explora la zona para encontrar tres **tesoros** en el pasillo de más al sur.

Cuando vuelvas a la zona central baja por la escalera de la derecha y, en la primera planta según bajas, ve hasta el fondo para encontrar el tesoro con la magia **Antimagia**, antes de entrar por la puerta más cercana. Tendrás que volver a la zona central para pulsar otro interruptor, la diferencia es que hay **Zombis** y **Magos Zombis** y los tres **tesoros** están en el pasillo de más al norte.

Tras activar el segundo cristal ve a recuperarte y guarda la partida. Es muy importante que compres todo el equipo y suministros que te puedan hacer falta antes de volver a entrar en la tumba. Una vez dentro, baja por la escalera de la izquierda para encontrarte con el enemigo **Candela.** Sube una vez más y usa cualquier cristal para volver a la sala donde activaste el interruptor. Avanza por el camino que se ha desbloqueado al activar los dos interruptores para llegar a la zona Claustro de las Llamas. Abajo tendrás que luchar contra el **Esper Belias** ⑪ y para derrotarle debes usar el combo de Espejo y Aqua. Tras el combate, abre el **tesoro** que verás para encontrar la técnica **Hechizo al azar**.

Cada vez que derrotes a uno de los trece Esper que hay en el juego tendrás que decidir qué personaje podrá invocarlo. Después, cruza la siguiente puerta y avanza recto en el siguiente tramo de escaleras para ver una escena en la que conseguirás el **Guijo del alba**. Toca el transportador que está entre las dos escaleras para volver al exterior.

Una vez fuera, prepara la magia Sombra y salva la partida antes de bajar por las escaleras exteriores. Al hacerlo lucharás contra el **Jefe Vossler** ⑫. Debes lanzarle rápidamente un par de Sombras antes de que se lance Espejo y así morirán los soldados que le acompañan. Cuando solo quede él, vigila si tiene Espejo activado o no para lanzar magias o ataques físicos. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo La niebla se espesa** y volverás a Rabanasta.

Antes de seguir es recomendable realizar las Misiones secundarias 1. Para seguir con la historia principal, tendrás que viajar a la Pradera de Giza y avanzar por la salida de más al sur para llegar al Campo de Ozmon.

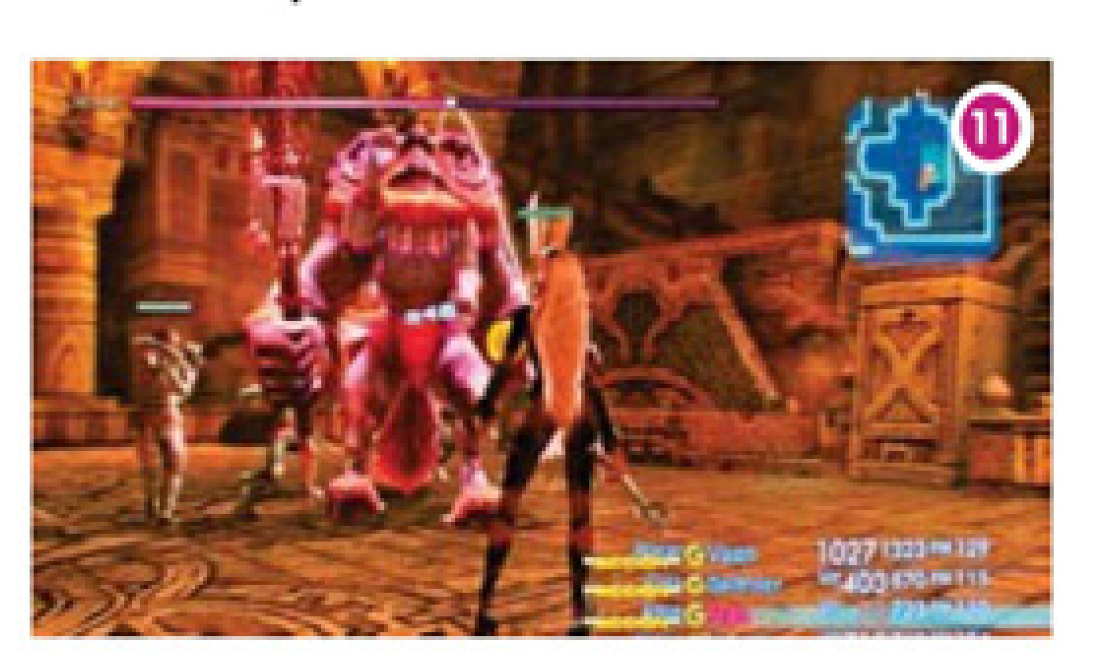
CAMPO DE OZMON

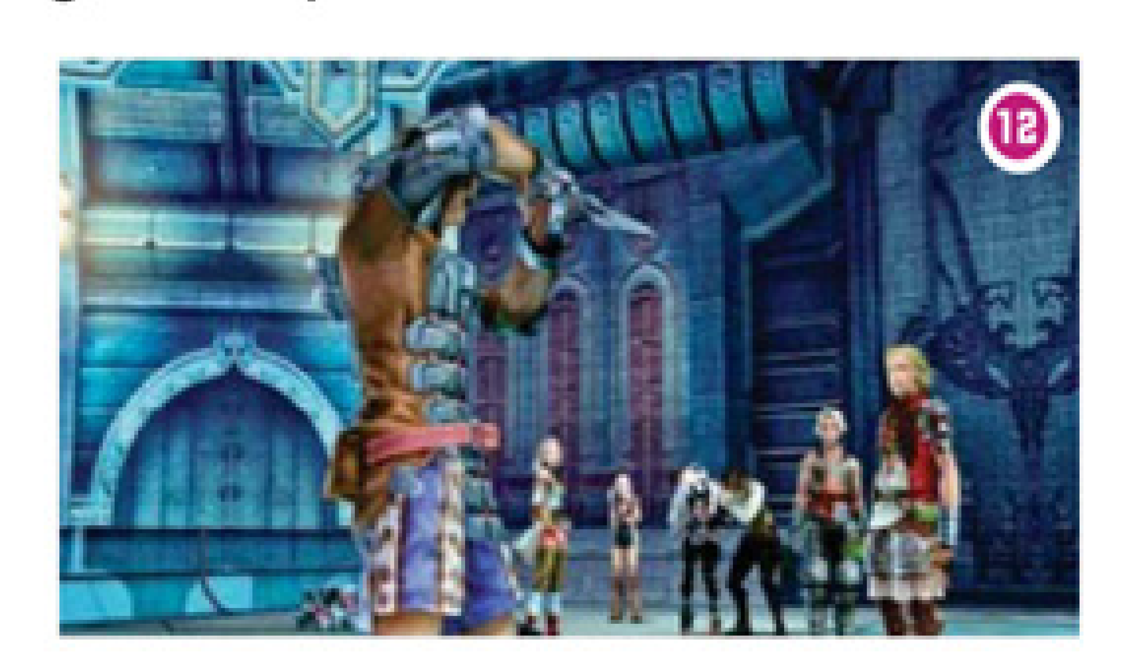
Es una zona de paso. En Valle de la Grieta encontrarás a los enemigos raros **Taurodrilo** y **Aeros**. Si vas al Prado de Haulo y está nublado encontrarás a otro ente al que de momento no podrás derrotar. Cuando termines de explorar, ve al suroeste y avanza por la salida a Yajara.

YAJARA

Según entras, ve a la izquierda y habla con el Mogumapas para comprar el **Mapa del Campo de Ozmon** y el **Mapa de Yajara, tierra de los garif**. Examina el Cristal de la memoria de la derecha y habla con los guardias para tener una escena.







Entra en el poblado y ve hacia la derecha para hablar con el Gran patriarca Zayar. Te entregará la **Astilla de jabeto**. Ve al este de la aldea y entrega la astilla al capitán para que te deje hablar con el venerable. Tras unas escenas Larsa se unirá al grupo.

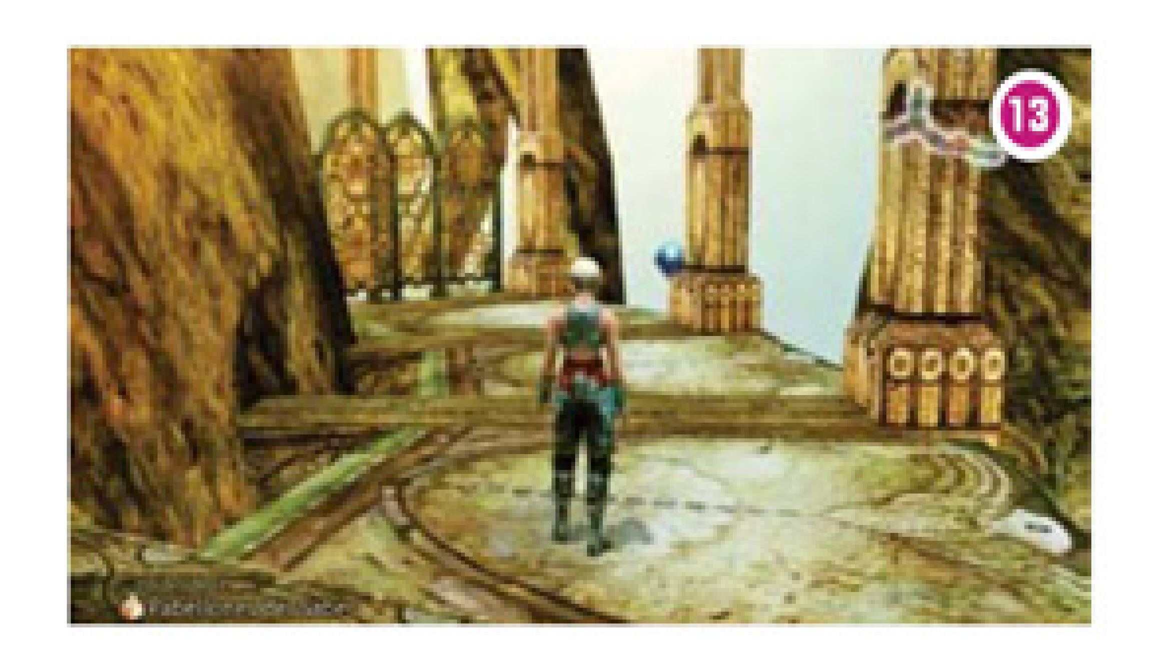
Antes de abandonar el campamento vuelve a la Colina de los Antiguos y habla con el Patriarca Shugum para conseguir información sobre la escoria Enceladus. Vuelve a la Plaza de la Calma y habla con el Guerrero Jaisem junto al puente para conseguir más información sobre el enemigo. Revisa la tienda para comprar todas las novedades.

Vuelve al Campo de Ozmon y acaba con todos los Uh que verás en Serpiente Verde y en Valle de la Grieta. Luego, comprueba si en Valle de la Grieta ha aparecido **Enceladus** y sino repite la acción ❶. Usa Tiniebla y Mutis y ataca físicamente. Cuando se ponga en modo Berserk, usa sólo ataques físico. Cuando le derrotes conseguirás la **Hoja de erimonela**. Vuelve a hablar con Shugum para conseguir un **Amuleto de oro**.

Si estás listo para avanzar en la historia ve hacia el este para llegar a la Selva de Golmore.

SELVA DE GOLMORE

Según llegas a la zona ve hacia arriba y luego baja las escaleras de la derecha en el primer cruce para encontrar la vasija que contiene el **Mapa de la Selva de Golmore**. En el pasillo más largo de la zona Senderos sin Sol hay un 20% de probabilidades de que aparezca el enemigo raro **Midgardsormr**.



Ve hasta el punto de más al este para encontrar una barrera y tras la siguiente escena llegarás a la Aldea de Elt. Habla con Luluche a tu derecha y compra el **Mapa de la Aldea de Elt**. Revisa la tienda y asegúrate de comprar al menos una Poción. Ve al punto de más al norte de la aldea para ver una escena y luego al de más al noreste para encontrar un **tesoro** tras una columna con la magia **Prisa** ⓭. Sal de la ciudad.

Vuelve al Campo de Ozmon. Verás a una pareja de soldados a la que le tendrás que entregar la Poción. Sube al Chocobo del soldado, sal de la zona y pasa por entre las hierbas de tu izquierda para llegar a la zona de más al fondo del Valle de la Grieta y luego entra en las Minas de Henne.

MINAS DE HENNE

Avanza por el único camino y activa el interruptor de una columna del lado izquierdo para que se abra una puerta. Crúzala. En el siguiente pasillo habla con el guardia y activa el botón que verás a su lado. Cruza una de las puertas para llegar a un pasillo en el que está la vasija con el **Mapa de las Minas de Henne**.

Vuelve atrás y pulsa el botón para que se abra el camino por el que debes avanzar. Ve al final de la Zona de Extracción 1 y, antes de pasar a la siguiente, coge la técnica **Estoicismo** del **tesoro** de la izquierda.



Recorre la zona de los túneles y las siguientes vías hadta la Sección de Enlace B. Verás unos tesoros a tu derecha que debes examinar para encontrar al enemigo **Bicho voltaico**. Desde aquí, ve al Cruce B y pulsa el botón de la columna. Ojo, aparecerán muchas **Gelatinas** ⓮.

Vuelve a la Sección de Enlace B por las vías del oeste y sigue hasta el Área de Preparación para ver una escena. Antes de seguir, revisa la sección de Extras de la guía para saber cómo aprovechar la trampa de las Gelatinas para conseguir experiencia, guiles y PL.

Salva y ve a la sala de más al norte para enfrentarte al **Jefe Tiamant**. Para derrotarle, usa el combo de Espejo y Sombra cuando no tenga activado Espejo, y ataques físicos si lo tiene. Volverás a la Aldea de Elt y recibirás la **Lágrima de Linte**.

SELVA DE GOLMORE

Asegúrate de comprar dos **Ramilletes de rosas** y equípaselo a tus magos. Prepara a tu grupo para lanzar Mutis al enemigo con más vitalidad máxima y que use Esna en cualquiera que tenga estados alterados.

Ve a la zona Camino de Foliáceo y consigue una cadena de al menos 21 enemigos para que aparezca el enemigo raro **Señor de la tumba** en la sala central. »

» **Ahora ve a la zona de más al noreste** para llegar a Árboles Durmientes, aquí lucharás contra el **Jefe Paleodragón**. Nada más empezar el combate el jefe debe sufrir Mutis mientras vas atacando a los Ents que le acompañan. Cuando ya solo quede el jefe, usa Piro+ y ataques físicos. Atento a su ataque Esporas, porque cuando lo haga sufrirás un montón de estados alterados de los que el propio grupo debe curarse.

Tras el combate llegarás a Camino Bifurcado. Aquí hay un 20% de probabilidades de que aparezca el enemigo rao **Phylos**. Cuando le hayas derrotado sigue hacia el este, matando a los enemigos, antes de salir al Gran Barranco de Paramina.

GRAN BARRANCO DE PARAMINA

Guarda la partida y explora todas las zonas de la montaña para encontrar a los enemigos listados. Hay un par de entes que nos podrás derrotar aún. En Glaciar de Karidain encontrarás un **tesoro** con la magia **Muerte** y en Dragón de Hielo encontrarás otro con la técnica **Resurrección.**

Cuando derrotes a un enemigo de cada, ve hacia la esquina de más al noreste para llegar al Monte Sagrado Bur-Omisais. Compra todas las novedades de la tienda y habla con Mogumapas para comprar el **Mapa del Gran Barranco de Paramina** y el **Mapa de Bur-Omisais** antes de salir por el acceso del fondo. Avanza hasta la Sala de la Luz para tener una escena. Vuelve al Gran Barranco de Paramina montado en Chocobo y abre el mapa para localizar el acceso al Templo de Miliam, al sur.

TEMPLO DE MILIAM

Equípate el accesorio **Quijo del alba** en cualquier personaje y activa el Pedestal del Alba para ir a otra zona, donde encontrarás a los primeros enemigos del templo. Elimínalos y sube por las escaleras del fondo para llegar a otro Pedestal del Alba. Actívalo para abrir un acceso en la sala inferior, por el que debes avanzar. Verás un **Bicho cristal** al que debes derrotar para que se transforme en un Cristal de la memoria en el que recuperarte antes de bajar la siguiente escalera.

En el siguiente pasillo acaba con todos los enemigos y baja por las escaleras para examinar la Espada del Juicio para que se abra una puerta en el pasillo. Vuelve a subir la escalera y chócate contra la pared de la izquierda para encontrar un pasadizo secreto. Sube las escaleras hasta una zona en la que hay un 20% de probabilidades de que aparezca el enemigo raro **Protobomba.**

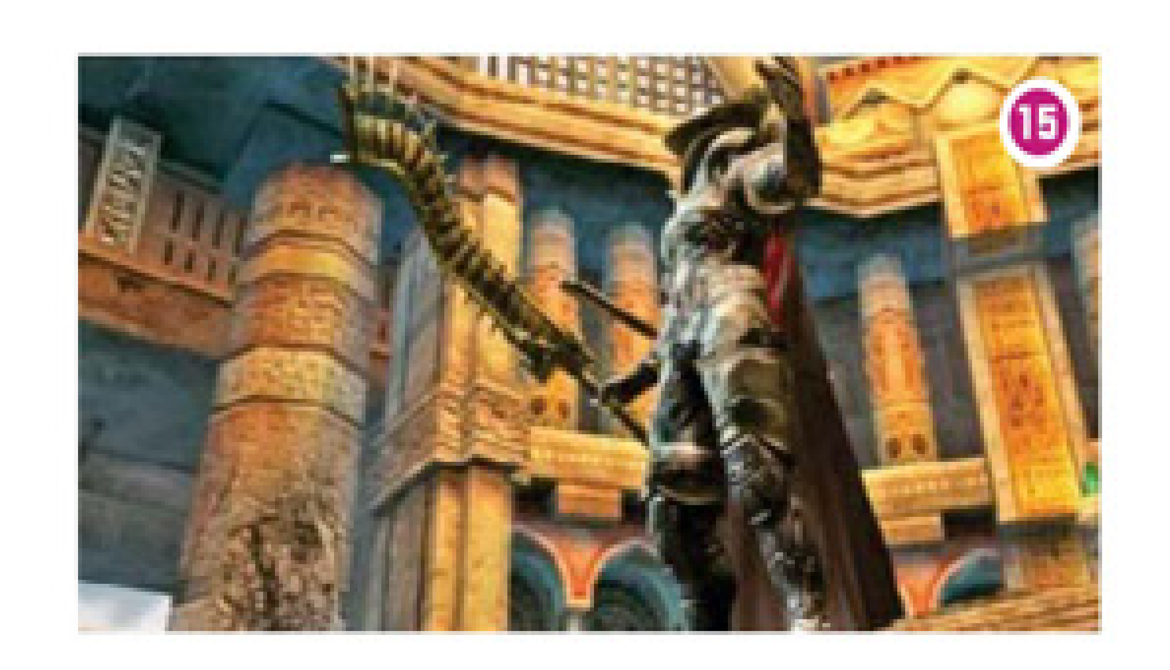
Vuelve al pasillo anterior y usa el transportador para volver a la primera zona. Abre el mapa y entra por la puerta de las escaleras del oeste. Avanza hasta la siguiente zona y derrota a todos los enemigos. Antes de bajar por la escalera del fondo examina la estatua y gírala hacia la izquierda para que mire al este.

Baja por la escalera, lucha contra todos los enemigos que veas. Avanza hasta ver unas escaleras por las que debes subir. En los siguientes pasillos verás otra estatua que debes mover dos veces hacia la derecha para que mire al norte. Sigue por el pasillo hasta la siguiente zona.

Avanza por el pasillo y entra por la puerta que verás a la derecha. Baja el siguiente tramo de escaleras y llegarás a la sala en la que lucharás contra el **Jefe Vinuscarat**. Usa Tiniebla en el enemigo y Espejo en tu grupo nada más empezar. Para quitarle vida usa el combo de Espejo y Hielo+ y ataques físicos, no te preocupes por los estados alterados que intentará ponerte porque todos serán rebotados. Tras derrotarle, entra en la sala del fondo y abre el tesoro de la derecha para conseguir el **Mapa del Templo de Miliam** y gira la estatua hacia la derecha dos veces para que mire al oeste. Al hacerlo escucharás como la estatua gigante ha cambiado de posición.

Vuelve a la zona Bastión de Lucidez y usa el transportador del fondo para volver al Bastión del Rey de la Espada. Guarda la partida en el Cristal de la memoria más próximo. Avanza por el camino que se ha desbloqueado bajo la estatua para llegar a la sala en la que está el **Esper Mateus**. Activa Escudo en todo tu grupo y céntrate en atacar a los **Ente del Frío** que acompañan al jefe. Cuando ya solo quede él, usa el combo de Espejo y Electro+ para derrotarle. Tras el combate avanza recto hasta la cámara del fondo y tendrás una escena en la que conseguirás la **Espada de reyes**.

Finalmente vuelve al Bastión del Rey de la Espada y derrota a todos los enemigos de la zona. Cuando ya no quede nadie vuelve al Bastión del Duelo para que se resetee la zona y comprueba si aparece el **enemigo raro Negarmul** y deja que invoque al enemigo **Ghast**.







Para seguir con la historia vuelve al Monte Sagrado Bur-Omisais. Revisa la tienda para comprar las novedades, prepara a tu grupo con las habilidades de Tiniebla y el combo de Espejo y Sombra+ antes de guardar la partida. Ve a la Sala de la Luz en el templo para enfrentarte al jefe **Juez Bergan** 15. Nada más comenzar date la vuelta y derrota a los tres jueces que te persiguen. Cuando ya solo quede el jefe usa las magias y ataques físicos hasta derrotarles. verás una escena y conseguirás el **Trofeo Las visiones del sabio.**

Antes de seguir con la historia es recomendable realizar las Misiones secundarias 2. Para seguir con la historia principal, viaja al Desierto de Dalmasca Este y salir por la zona el este par llegar al Arrabal de Nalbina.

ARRABAL DE NALBINA

Examina el Cristal de la memoria para poder volver cuando quieras. En esta zona hay tres personas que te darán información sobre varias escorias. Revisa las tiendas en busca de todo lo que te pueda faltar y avanza por el camino que lleva a los Montes Mosfora.

MONTES MOSFORA

El único objetivo aquí es salir por el acceso de más al norte para llegar al Bosque de Salika. Primero explora la zona para encontrar a todos los enemigos, el **Bandido seeq** es aleatorio y solo aparece en el Camino a la cima o en la Senda Empírea. El enemigo raro **Lobo vengativo** solo aparece en el Camino a la Cima.

En el Paraje de los Manantiales podrás conseguir información sobre la escoria Blaith, comprarle el **Mapa de los Montes Mosfora** a un guía y algunas novedades en la tienda. Debes examinar las ermitas del viento noreste y la del este para que se desbloquee un camino que te llevará a un **tesoro** que contiene la **técnica Contagio** 16. Vuelve atrás y activa la ermita del sur para desbloquear un camino secreto en la Senda Empírea en el que aparecerá el enemigo raro **Serpiente calva** si el minutero del tiempo de juego está entre 10 y 20.

Ve al norte para llegar a Falda Norte. Aquí encontrarás a la escoria **Átomo** y para derrotarle debes usar Tiniela, Antimagia y Sombra. No vueltas a Nalbina para recibir la recompensa y sigue el camino del norte hasta el Bosque de Salika.

BOSQUE DE SALIKA

Avanza hasta Árboles Gigantes y ve hacia la zona del sureste para encontrar la vasija con el **Mapa del Bosque de Salika**. Ahora que puedes ver el mapa ve a la zona Paso de la Calma y usa el Cristal de la memoria para guardar la partida. En la zona de más al suroeste hay un **tesoro** con la técnica **Persuasión**.

Ve a la zona Barranco verde y habla con el capataz para iniciar una misión secundaria en la que tendrás que encontrar a sus trabajadores. Su localización viene indicada en el mapa y tras hablar con ellos volverás automáticamente junto al capataz. Habla con él para recibir una recompensa y entra en la Costa de Fon.

Vuelve al bosque y prepara a tu grupo con Antimagia y Mutis al enemigo con más vitalidad máxima, y Aqua y ataques físicos al enemigo con menos vitalidad máxima. Al entrar en Umbría del Pasado lucharás contra el **jefe Rey Bom** 17. Derrota a los Bom que le acompañan y procura dejarlo silenciado lo antes posible para que no invoque más ni pueda usar magias. A lo largo del combate huirá dos veces para curarse.

Ve a la zona Ruta Centenaria para encontrar a la escoria **Blaith**. Para derrotarle usa Mutis, Hielo+ y ataques físicos. En esta misma zona hay un 20% de probabilidades de que aparezca el enemigo raro **Rana furtiva.** Es invisible, así que usa Espejo y alguna magia en tu grupo para dañarle y que aparezca.

En la zona Charcos del sol verás al enemigo **Liebre de la suerte**. Cada vez que acabes con uno de los que están en los callejones sin salida hay un 15% de probabilidades de que aparezca el enemigo raro **Spi**. »

» **Vuelve al Arrabal de Nalbina y al Monte Mosfora** para recibir las recompensas de las dos últimas escorias. Ahora que estás en el monte debes activar la Ermita del Viento Sur para que comiencen a flotar unas rocas. Ve a la zona Rayos Cenizos y dale una **Verdura Gysahl** al Chocobo que patrulla zona para domarlo. Cabalga hasta la admiración que hay en el mapa y avanza por el camino de las rocas flotantes para llegar al Paraje de los Manantiales. Aquí tendrás que activar la Ermita del Viento Oeste y golpear la roca que verás a tu izquierda para crear un atajo a la zona central.

En la zona central, examina la Ermita del Viento noroeste y así se desbloqueará un camino en la Cresta Celeste que te lleva a la zona en la que podrás luchar contra el **Esper Exodus** (18). En este combate no se pueden usar objetos, por lo que tendrás que curarte con magias. Asegúrate de que los personajes no estén muy juntos. Usa Antimagia si el enemigo tiene Espejo, Berserk en el personaje que ataque físicamente y Aero++. Cuando le quede poca vida activará un escudo que le vuelve inmune a los ataques físicos durante unos minutos.

Si ahora quieres seguir con la historia tendrás que ir a la Costa de Fon pasando por la puerta de la selva, así que y sabes...

COSTA DE FON

Tu objetivo es ir hacia el sureste para llegar al Campamento de Cazadoras, en la zona de más al sureste. Explora cada zona para encontrar a todos los enemigos menos al **Arqueosaurio**, que sólo aparecerá en las Colinas de Caima. Debes derrotar a 10 Pirañas sin salir de Costan de Fon y sin que tengan que ser consecutivas para que en la playa de más al sur de la zona Playa Mauleia aparezca el enemigo raro **Apsaras.**

Cuando llegues al campamento examina el Cristal de la memoria y compra todas las novedades en la tienda. Cuando estés listo ve hacia el norte hasta llegar a la Meseta de Chitta.

MESETA DE CHITTA

Explora la zona para luchar contra todos los enemigos, el **Caimán** solo aparece cerca del río de la Colina de Oliphzak.

El objetivo es hablar con el niño que está en la Senda de la Determinación para iniciar una misión secundaria y conseguir la **Llave de confinamiento**.

Ve a la Colina de Oliphzak y explora la zona del templo para encontrar un **tesoro** con la magia **Lévita+** (19). En el Prado de la Eternidad ve al templo que está en la pare central para encontrar un **tesoro** con la magia **Tiniebla+** (20). En el Jardín del Inicio y el Final debes conseguir una cadena de 22 muertes de serpientes o malboros para que aparezca el enemigo raro **Tarasque.**

Explora el resto de la meseta y cuando estés listo ve a la zona Prado de la Eternidad para ir al Palacio Subterráneo de Sochen.

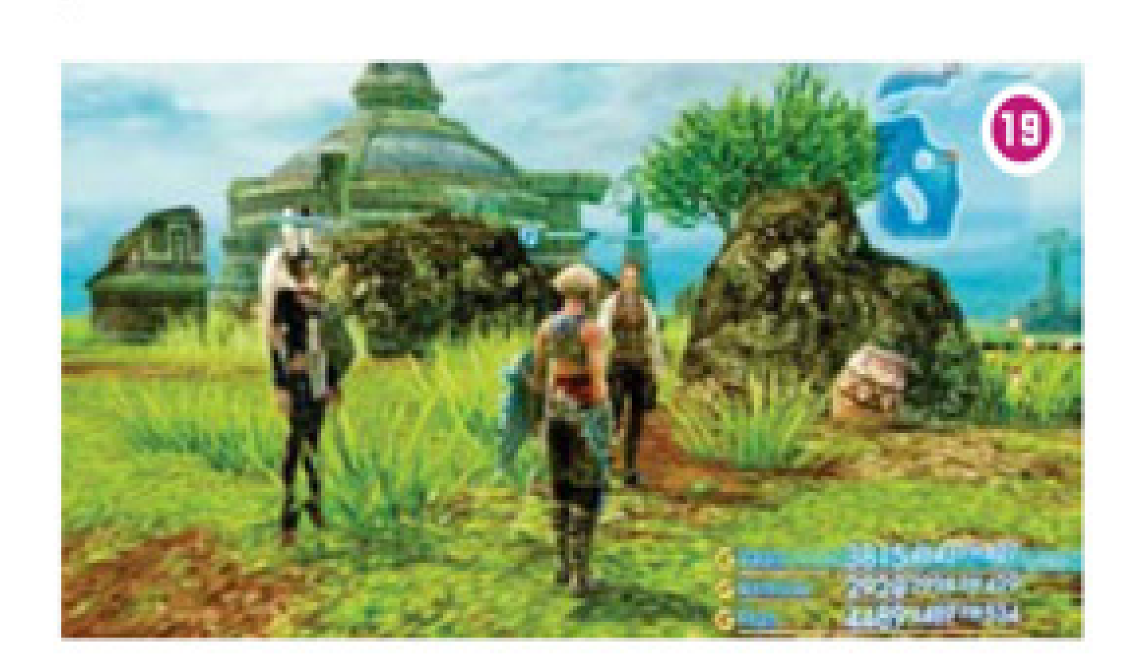
PALACIO SUBTERRÁNEO DE SOCHEN

Avanza hacia el norte por el único camino y, antes de cruzar la Puerta de Confinamiento que verás al fondo, prepara a tu grupo con Escudo y Coraza. Al pasar por la puerta lucharás contra seis tipos de tomates. Son enemigos normales por lo que no será un combate complicado.

Sal por cualquiera de los lados de la sala y avanza hasta llegar a otra con un **Bicho cristal**. Tras derrotarle se convertirá en un Cristal de la memoria. Avanza por la puerta del este hasta unos túneles.

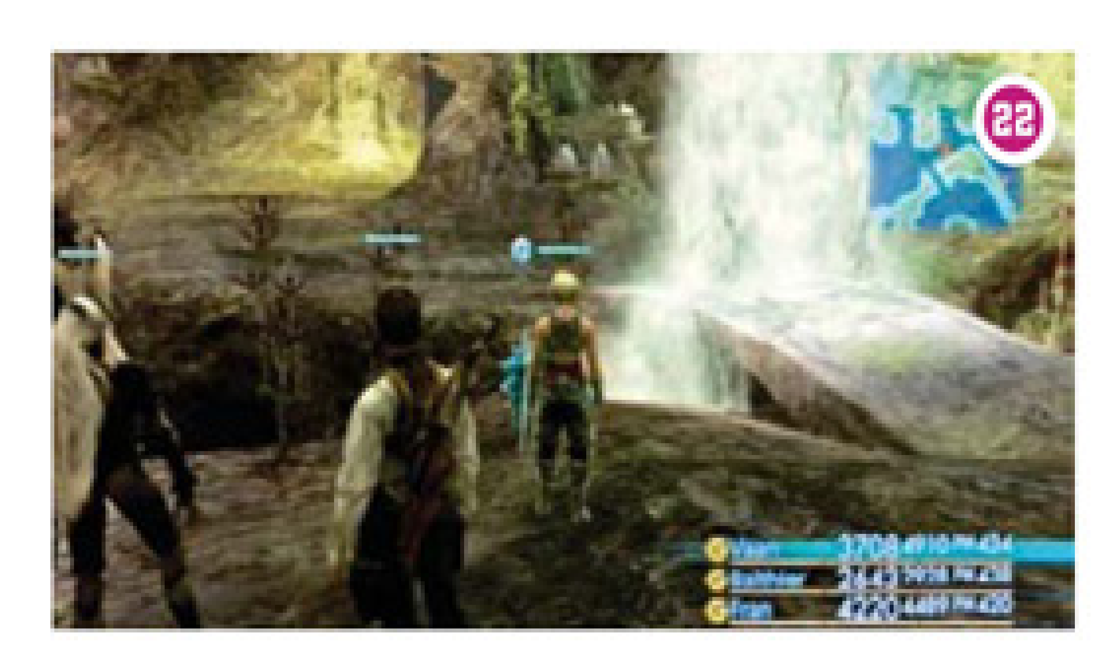
Avanza por los túneles y derrota a todos los enemigos que veas. Nada más entrar ve a la derecha para ver la vasija con el **Mapa del Palacio Subterráneo de Sochen.** Avanza por el camino del este hasta la zona central y derrota a los enemigos. De nuevo, sal por el acceso del este y avanza por el túnel hasta la sala que está más al este de la zona circular.

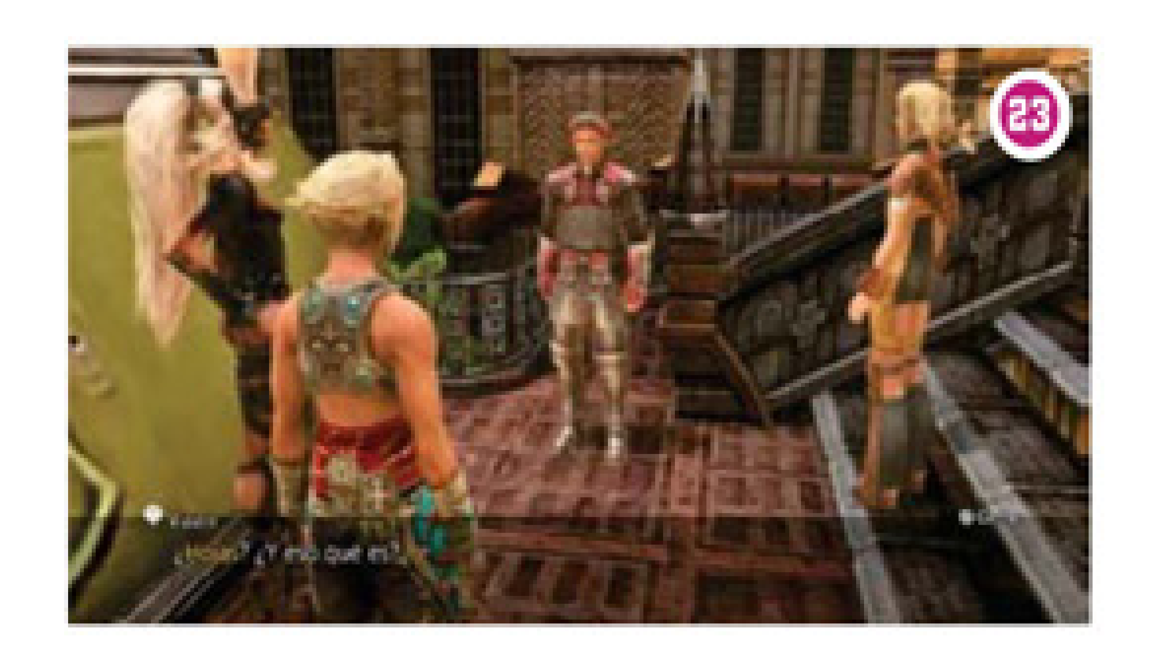












Desde esta sala tienes que dar una vuelta completa en el sentido de las agujas del reloj pasando por las Puertas del Tiempo hasta volver a la primera sala. Si lo haces correctamente escucharás el sonido de una cerradura abriéndose. Ve a la sala de más al oeste y abre la Puerta de la Prueba. Más adelante volverás aquí para enfrentarte a un jefe secreto.

Vuelve a la zona anterior y, antes de pasar por la puerta del fondo, prepara a tu grupo con las habilidades Freno, Esna y el combo de Espejo y Aero++. Tras pasar por la puerta te enfrentarás al **jefe Arimán** (21). El único problema es que cuando llegue al 40% de la vida creará unos clones, pero si preparas tu gambit para que ataquen al enemigo con más vitalidad máxima todos los ataques irán al jefe.

Tras el combate, sigue el camino del este para llegar al Túnel de la Tentación Vencida. Si en este tramo solo aparecen Diablillos y Wendigos asegúrate de acabar con todos para que aparezca el enemigo raro **Kapus.** Sigue el camino del norte para subir en el ascensor y usa el Cristal de la memoria de la derecha antes de llegar al Casco Viejo de Arcadis.

Antes de avanzar, vuelve al túnel del Pasaje del Destino. Ahora tendrás que resolver un **acertijo**, cuya solución es ir entrando y saliendo de los diferentes accesos de Pasaje del destino, Cascada del Tiempo y Senda de la Autorreflexión a modo de espiral. Comenzando desde el cruce del sureste de Pasaje del destino avanza hacia el sur hasta la Senda de la Autorreflexión y luego avanza por el acceso de más al oeste. Al volver a Cascadas del Tiempo verás un mensaje que te avisa de que las cascadas han cambiado de lugar. Repite el mismo proceso asegurándote de que siempre aparece el mensaje de las cataratas hasta que termines entrando en la Cascada del Tiempo desde el túnel central de Pasaje del Destino y podrás llegar a una zona en la que está el **tesoro** que contiene la técnica **Mil espinas** (22).

Vuelve al Cristal de la memoria y úsalo para volver a la Costa de Fon e ingresa en la **Liga de Cazadores**. Cuando hayas terminado la misión secundaria vuelve a Arcadis para seguir con la historia principal.

ARCADIS, CAPITAL IMPERIAL

Avanza por las calles hasta que un par de guardias te impidan el paso. Tras la siguiente escena págale 1.500 guiles a Jules para que te diga qué hacer para poder pasar. Ve a hablar con el hombre que está junto al puente que conecta ambas zonas para que te hable sobre una bolsa de monedas. Vuelve a hablar con Jules para contarle el rumor y luego habla con un hombre llamado Beasley, que está cerca del anterior. Habla otra vez con Jules para ver una escena que te permitirá pasar a Arcadis. Revisa todas las tiendas para comprar las novedades. En la tienda de técnicas podrás comprar el **Mapa de la Meseta de Chitta** y el **Mapa de Arcadis, capital imperial**.

Ve al Distrito Nilbasse y habla con el hombre que está junto al bus volador y luego paga 2.500 guiles para que te explique qué debes hacer. Ahora, habla con los habitantes de la ciudad para escuchar ciertas historias y contársela a la persona a la que le interesa. En total hay 28 posibles historias pero en la zona del autobús podrás conseguir las 3 que necesitas (23). Cuando las tengas entrégaselas al conductor del autobús para viajar al Distrito Tsenoble.

Al llegar, guarda la partida en el Cristal de la memoria. Avanza hasta el fondo para ver un par de escenas y luego pídele al encargado del autobús que te lleve a "ese otro lugar" para viajar al Laboratorio Draklor.

LABORATORIO DRAKLOR

Ve a la sala que está más al norte y usa el ascensor para subir al Nivel 67. En esta planta ve a la sala que está más al noreste para ver una escena en la que conseguirás la **Tarjeta del laboratorio** y el **Mapa del Laboratorio Draklor**.

»

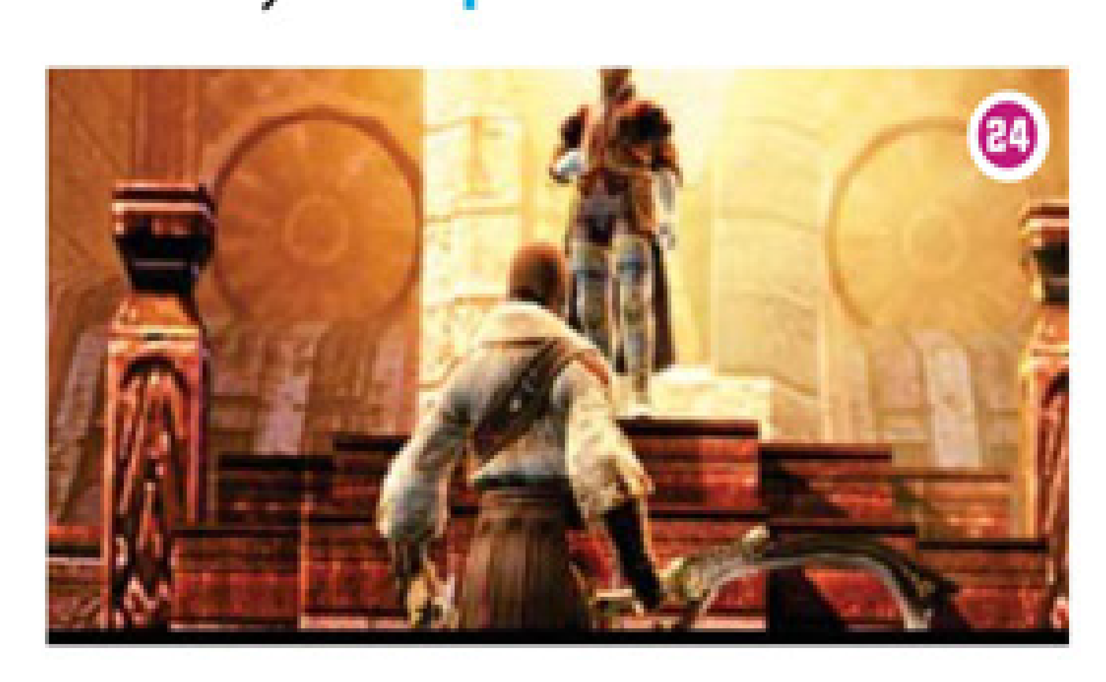
» **Tras la escena abre la Sala 04 que tendrás a tu derecha** para encontrar un Cristal de la memoria en el que puedes guardar. Entra en la Sala 03 y examina la terminal para abrir las compuertas azules y así podrás volver al ascensor para subir al Nivel 68.

Según llegas a la planta ve hacia la izquierda y entra en la Sala 03 para cambiar las puertas, luego en la Sala 04 y finalmente en la Sala 11 para tener acceso al ascensor que usarás para subir al Nivel 70.

Prepara a tu grupo con Mutis y Antimagia al enemigo con más vitalidad máxima y ataques físicos en los de menos vitalidad máxima. Guarda la partida y, tras subir las escaleras, comenzará el combate contra el **jefe Doctor Cid** (24). Cid perderá todos sus estados beneficiosos y quedará silenciado. Céntrate en destruir a los Alfin con ataques físicos o con el combo Espejo y Aero++. Cuando ya solo quede Cid usa cualquier tipo de ataque o magia menos Sombra. Tras el combate y conseguirás el **Trofeo Las riendas de la historia**.

PUERTO DE BALFONHEIM

Revisa las tiendas para comprar todas las novedades y ve a la entrada de la ciudad para encontrar el Cristal de la memoria. Aquí también verás al Mogumapas al que puedes comprarle el **Mapa de las Alturas de Cerobi** y el **Mapa de Balfonheim**.


24

Antes de seguir con la historia principal es recomendable realizar las Misiones secundarias 3. Para seguir con la historia principal tendrás que viajar al Bosque Encantado, al que puedes llegar desde la Selva de Golmore o desde el Gran Barranco de Paramina.

BOSQUE ENCANTADO

Ve hacia el suroeste para llegar al Sendero del Engaño y explora la zona noreste para ver el tesoro con el **Mapa del Bosque Encantado**.

Ve a Sombras Danzantes y entra y sal de la zona hasta que aparezca el **Ente sacro**. En Sendero del Engaño debes derrotar a 6 **Cerberos** y a todos los **Tartarus** para que aparezca el enemigo raro **Criptoliebre**.

Cuando hayas derrotado al ente y a los enemigos raros ve al Claro del Fin para encontrar un Cristal de la memoria. Prepara a tu grupo con Antimagia+ y Aero++ antes de guardar la partida. Avanza por la salida del sur para tener una escena y pasa otra vez para luchar contra el **jefe Raflesia** (25). En este combate irás perdiendo PM y no hay forma de evitarlo, aprovecha al máximo los primeros segundos del combate y podrás derrotar al jefe rápidamente.

Tras el combate sigue el camino hacia el sur. En la Ruta de la Magia Blanca verás a más enemigos y un **tesoro** con la magia **Antimagia+**. En el tesoro que está más al sureste encontrarás un **Amuleto de oro** antes de ir a la zona Hielos de Sabiduría. También aparecerá el enemigo raro **Juggernaut** si el minutero del tiempo de juego está entre 0 y 10.

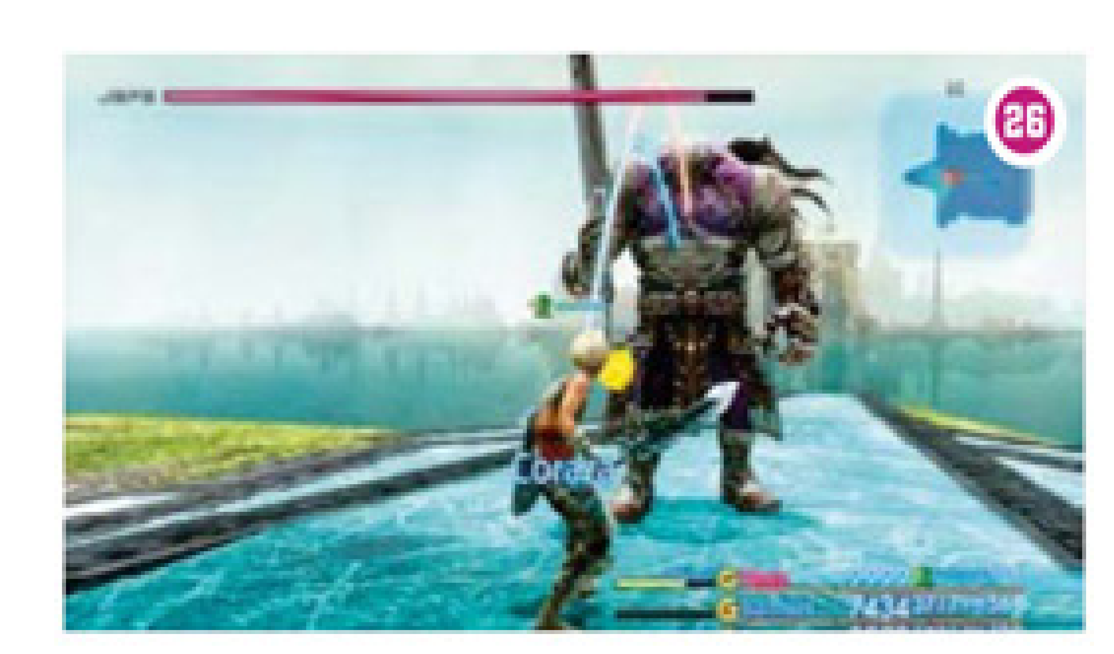

25

En la zona Hielos de Sabiduría entra en la primera estructura de columnas. Al situarte en la plataforma central verás como aparece un espejismo que te indica el camino para llegar a otra torre. Repite esta acción hasta llegar a los Confines de la Razón.

En esta zona encontrarás al enemigo Giruvegatops y un tesoro con la magia **Espejo+**. De nuevo sigue el proceso de los espejismos en las torres, esta vez comenzando desde la que está en el centro. Terminarás llegando a una puerta que solo podrás abrir mientras Belial está invocado y al pasar por ella llegarás a Giruvegan.

GIRUVEGAN

Prepara a tu grupo para que alguien use Confu y otro Bio antes de guardar la partida en el Cristal de la memoria que verás en el pasillo. Usa el transportador que verás al fondo y llegarás a la zona en la que lucharás contra el **jefe Dédalo** (26). Nada más empezar el combate acércate al jefe y deja que tu grupo lo haga todo. Sí, así de fácil.



26

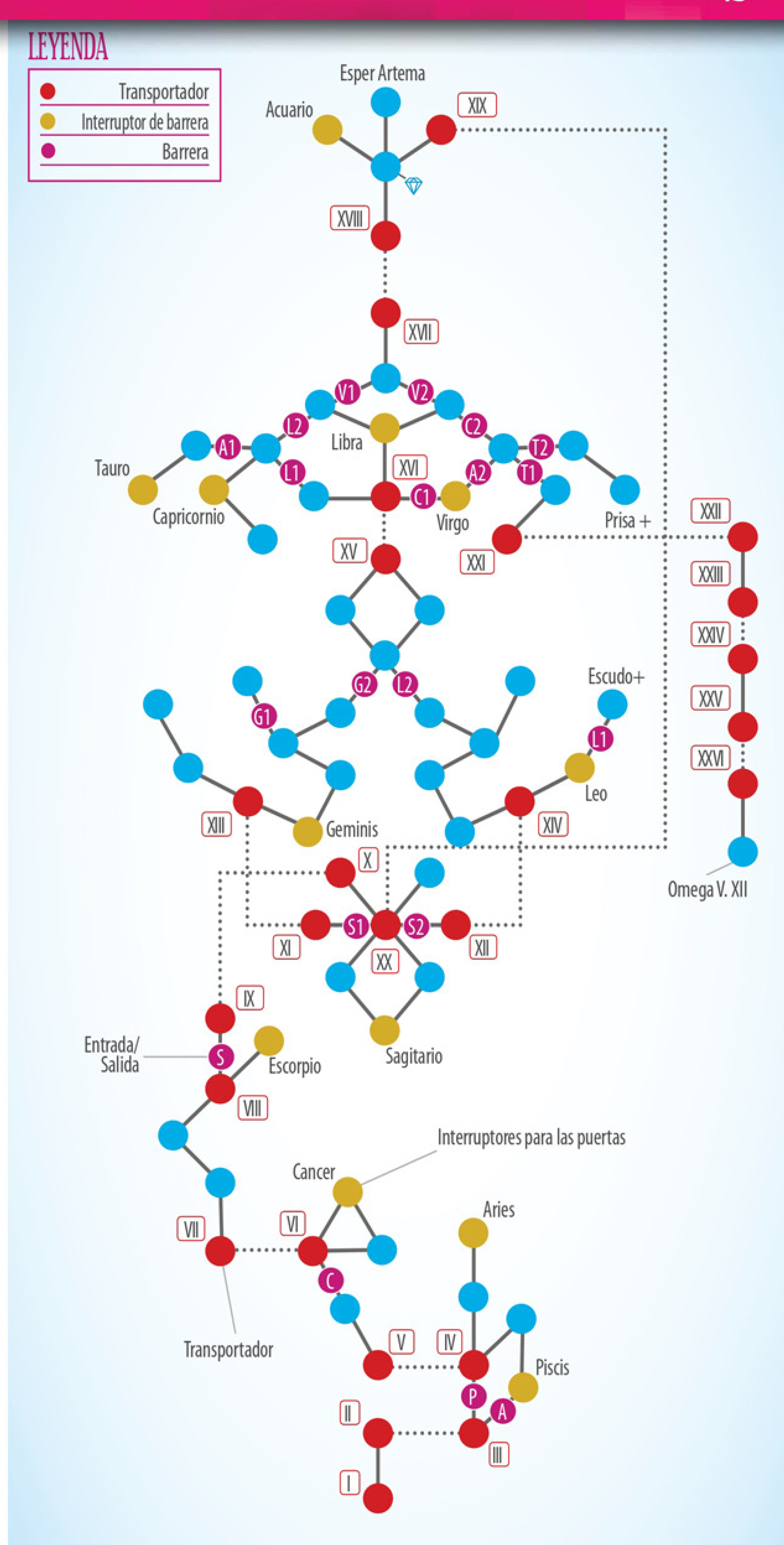
Usa el transportador que tienes enfrente para llegar a la Vía del Agua – Trimahla. En las dos siguientes zonas aparecerá de forma aleatoria el enemigo **Alma Dekuarb.** El objetivo es llegar a la zona más baja por cualquiera de los caminos y avanzar por una pasarela de plataformas verdes para llegar a la siguiente zona. Aquí tendrás que hacer lo mismo y finalmente llegarás a Vía del Agua Haalmikah. Encontrarás un tesoro con la magia **Morfeo+** y un cristal de la memoria. Prepara a tu grupo con Hielo++ y Antimagia+ antes de guardar la partida.

Avanza por la puerta del fondo para llegar a otra zona y sube la rampa de la izquierda. Pégate a la pared de la derecha y avanza hasta ver otro camino de plataformas verdes que te llevarán a la plataforma donde lucharás contra el **jefe Tirano**. Tras el combate usa el transportador para ir al Gran Cristal.

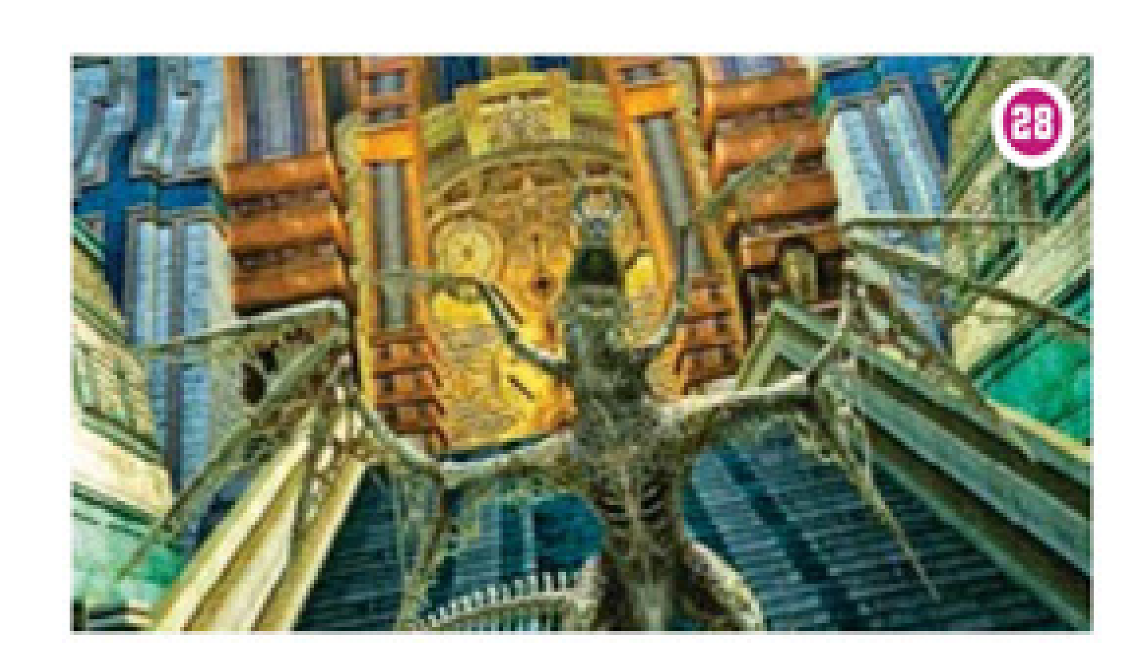
GRAN CRISTAL

Esta zona es la única del juego que no tiene mapa por lo que **hemos preparado este mapa** para que puedas situarte y saber hacia dónde debes ir. En este punto de la historia debes seguir el camino que te lleva hasta el Transportador I para enfrentarte al **Esper Shemhazai**. Para derrotarle usa Antimagia y Bio para atacar y prepara Esna para cuando tengas algún estado alterado.

Tras el combate avanza por la zona para tener una escena en la que conseguirás la **Espada del pacto** y luego viaja a Balfonheim para hablar con Reddas para poder disfrutar de una escena más. »




27


28


29

» **Antes de avanzar en la historia vuelve al Gran Cristal.** Ahora podrás acceder a todo el mapa por lo que podrás ir a recoger la magia **Escudo+**, la magia **Prisa+**, derrotar al enemigo raro **Mal espíritu** y enfrentarte al **Esper Artema** 27. Este enemigo es inmune a todos los estados alterados. Prepara a tu grupo para que usen Antimagia y ataquen físicamente y con la magia **Sombra++**. El problema es que cada cierto tiempo provocará algún estado especial que te impedirá usar ataques físicos, magias, técnicas, objetos o incluso que vayas perdiendo vida o PM. Según los estados que vaya poniendo tendrás que plantear un tipo de combate u otro. Su único ataque peligroso es Megasanctus, que quita gran cantidad de vida y es capaz de poner en tu grupo el estado Inversión por lo que tendrás que estar preparado para usar Esna+ antes de que use otro ataque. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Ángel caído** y podrás abrir un tesoro con el arma **Excalibur**. Para seguir con la historia principal ve a cualquier aeródromo y usar el Strahl para viajar a las Cataratas de Ridorana.

CATARATAS DE RIDORANA

Sigue el único camino que va hacia el noreste hasta encontrar un Cristal de la memoria y usa Libra para localizar las trampas del suelo. Prepara a tu grupo con Bio y guarda la partida antes de pasar a la siguiente zona, porque en ella te enfrentarás al **jefe Hydro** 28. El truco de este combate es comenzarlo solo con el jugador que ataque cuerpo a cuerpo para que solo él sufra el ataque inicial y luego sacar al resto de personajes.

Antes de avanzar vuelve a la zona Ciudad Centenaria y derrota a todos los enemigos, abandona la zona y vuelve a entrar para encontrar al enemigo raro **Pahl**.
Tras el combate avanza recto para entrar en la Gran Faro.

GRAN FARO DE RIDORANA

Usa el Cristal de la memoria de la izquierda como transportador.
El objetivo es ir matando a los enemigos que veas para que de forma aleatoria aparezca una **Esfera oscura** que deberás recoger. En total te hacen falta tres y una vez que las tengas debes ponerlas en los altares que están alrededor de la zona circular para que se abra la puerta por la que debes pasar. En el pasillo que está al sur de la zona central encontrarás el tesoro que contiene el **Mapa del Gran Faro, nivel inferior**.

Tras pasar por la puerta del segundo lucharás contra el jefe **Pandemónium**. Para derrotarle haz que alguien de tu grupo se centre en usar Antimagia+, Rompespíritu, Confu y Aero++. Tras quitarle la mitad de la vida se volverá invulnerable y tendrás que esperar a que se le pase el efecto.

Finalizado el combate usa el transportador para llegar a la planta 10. Tu objetivo será derrotar a todos los **Koya** y **Didara** que veas para que se vaya desbloqueando el camino por el que debes avanzar. En la planta 35 verás un doble camino de color rojo que se desbloquea al derrotar a ciertos Didara, en este camino hay un **tesoro** con la magia **Sanctus** 29.

Finalmente en la planta 48 encontrarás un Cristal de la memoria en el que guardar la partida y en la siguiente lucharás contra el jefe **Sharlit**. Para derrotarle usa Antimagia, Óleo y Piro++.

Avanza hasta llegar a la planta 50. Debes explorar las siguientes plantas para encontrar al enemigo **Alma Undine**. Usa el Transportador para llegar a la planta 60, rodea la zona central para encontrar el Altar del Conocimiento y actívalo para que se abra la puerta que te llevará a la planta 61. Sigue subiendo hasta la planta 63 y explora la zona circular central para encontrar un **tesoro** con la técnica **Lanzamonedas**.

Cuando llegues a la planta 64 prepara a tu grupo solo con Morfeo y Bio antes de guardar la partida en esta planta porque en la siguiente lucharás contra el jefe **Fenril**. Con







el gambit que has preparado el jefe se quedará dormido y se despertará mientras sufre daño del veneno de forma infinita hasta morir.

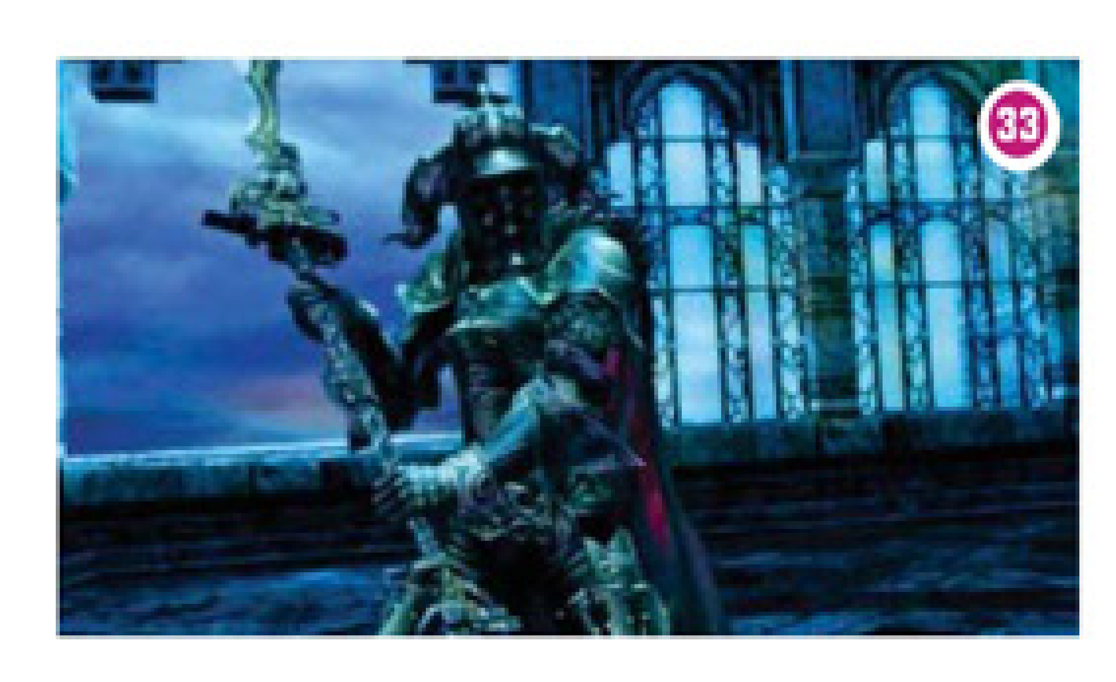
Sigue subiendo hasta la planta 66 y examina el Altar del Conocimiento de esta zona para poder usar el ascensor que te llevará a la planta 67. Guarda la partida y usa el transportador para llegar a la planta 80. Aquí, usa el transportador negro para ir a la planta 81. Ve hacia el pasillo del este y examina la pared del fondo para encontrar un **tesoro** con la magia **Fulgor** 30 y usa el transportador verde de este mismo pasillo para ir a la planta 83, donde encontrarás la magia **Ardor** 31 en un **tesoro**. Usa el transportador verde para volver a la planta 81. Ahora debes usar el transportador verde de la plataforma y luego el rojo para llegar a la 85.

En la planta 85 verás cuatro transportadores. Solo uno de ellos te llevará a la planta 86 y eso varía en cada partida por lo que tendrás que probar hasta tener suerte. Cuando llegues a la planta 86 examina la pared para encontrar un pasillo oculto en el que está el transportador que te llevará a la planta 88.

Antes de usar el ascensor del fondo prepara a tu grupo para que todos tengan Lévita+ y usa Aero++ en el enemigo. Examina el ascensor y sube a la planta 90 para luchar contra el **Esper Hashmal** 32. Este será un combate muy fácil siempre y cuando tu grupo tenga activado el efecto de Lévita+ para que no sufran daño del ataque especial del esper.

Tras el combate sigue el único camino disponible hasta el siguiente transportador y úsalo para llegar a la zona en la que lucharás contra el **jefe Gabranth** y el **jefe Doctor Cid** uno detrás de otro 33. Sigue la misma táctica del combate anterior, pero esta vez con Piro++. En el combate contra Cid llegará un momento en el que invocará al Esper Fámfrit: asegúrate de lanzarle Antimagia+ y Óleo para acabar con él antes de que realice su ataque especial si no quieres correr peligro.

Una vez finalizado el combate y las siguientes escenas comenzará la última misión de la historia. Si viajas al punto donde tiene lugar, el propio juego te avisará de que no habrá vuelta atrás por lo que es el momento perfecto para realizar las Misiones secundarias 4 y 5. Cuando quieras seguir con la historia principal ve a cualquier aeródromo y vuela a la Fortaleza aérea Bahamut.

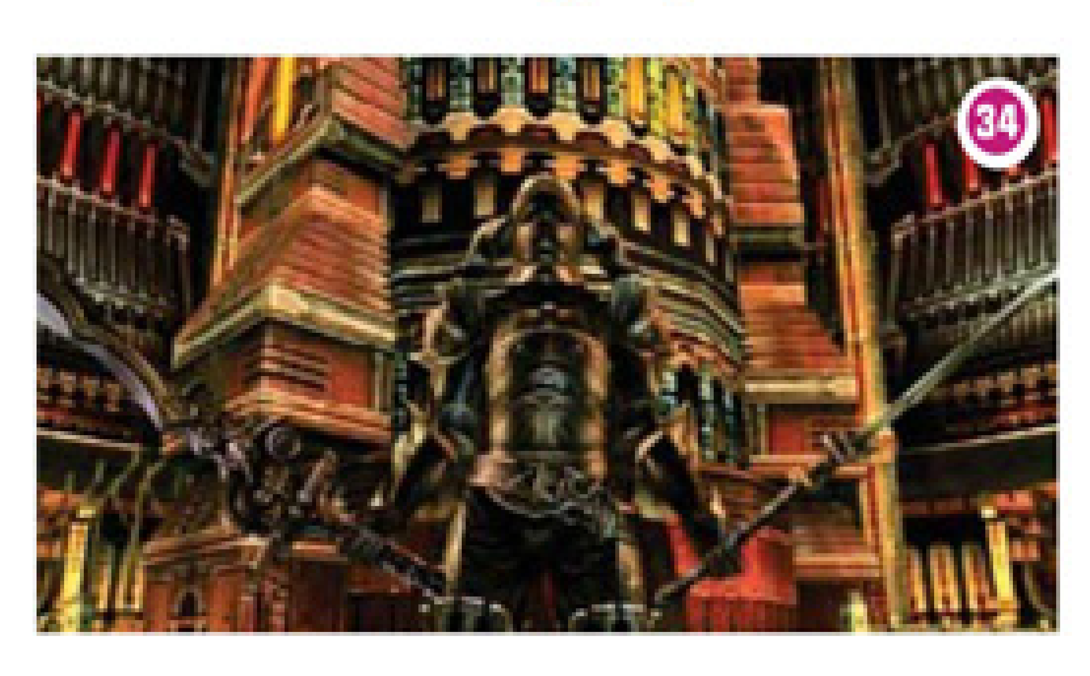


BAHAMUT, FORTALEZA AÉREA

Debes volver a cualquier aeródromo, guardar la partida y alquilar un barco privado para viajar a la fortaleza aérea Bahamut. Cuando inicies el viaje ya no podrás volver al mundo exterior por lo que debes asegurarte de que completaste lo demás.

Tras un par de escenas te encontrarás dentro de la fortaleza aérea. Avanza por la puerta de la izquierda y en el siguiente pasillo sube las escaleras hasta la zona central. Tras la escena, ve a la derecha y cruza la pasarela central para llegar a la plataforma en la que está la terminal de control del montacargas. Antes de examinarlo, asegúrate de preparar a tu grupo con todos los estados beneficiosos y con el mejor equipo que tengas porque comenzarán los combates contra los jefes finales 34.

Son combates muy fáciles y ninguno requiere una táctica concreta. Si completaste las misiones secundarias 5 habrás ganado combates mucho más complicados. Al acabar, comenzará la escena final y obtendrás el **Trofeo Con mis propias alas**.



MISIONES SECUNDARIAS

En este apartado encontrarás todas las misiones secundarias necesarias para llegar a conseguir el trofeo platino. El primer paso en cada una de las secciones de misiones será examinar el tablón de cacerías de alguna taberna y también hablar con Montblanc en la Sede del Clan para aceptar todas las misiones de cacerías disponibles. Una vez aceptadas las cacerías de escorias habrá que hablar con la persona correspondiente para conseguir información sobre el enemigo y luego ir a su encuentro para derrotarle.

MISIONES SECUNDARIAS 1

INICIO: tras el combate contra **Vossler de la historia principal. Hay que tener el Rango Centurio Gladiador y al menos el nivel 20.**

Ve a la zona Colina Escalonada del Desierto de Dalmasca Este y derrota al **Clisosaurio** que había quedado pendiente. Ve al muelle y habla Thigri para poder navegar con la barca hasta el Poblado al Norte del Nebra. Tras la escena, habla con Ruksel en el poblado para tener otra escena más. Cuando vuelvas al poblado del sur vuelve a hablar con la mujer de Dantro y examina la flor de cactus que está detrás de su casa. Vuelve al poblado del norte para que los cactus se reúnan**.**

Desde el poblado debes ir hacia el norte para llegar a la zona Arenas Rotas. Verás unos árboles con unas flores de color rosa, examina cualquiera de ellos para conseguir unas **Gotas de Néctar del valle** y entrégasela a la mujer de Dantro en el poblado al sur del río.

Finalmente te pedirá una Piel de gran serpiente, la que conseguiste al derrotar a Nidhoggr. Tras entregarle este objeto sal del poblado, vuelve a entrar y habla con el viajero que está detrás de la casa para conseguir la **Llave de Balheim.**

• WYVERN REY: asegúrate de tener Aguja de oro. Viaja a la Tumba de Raithwall y desde aquí ve a la Loma del Viento en la zona del desierto, en la zona del norte encontrarás al enemigo ❶. Usa armas a distancia y cualquier magia menos Aero.

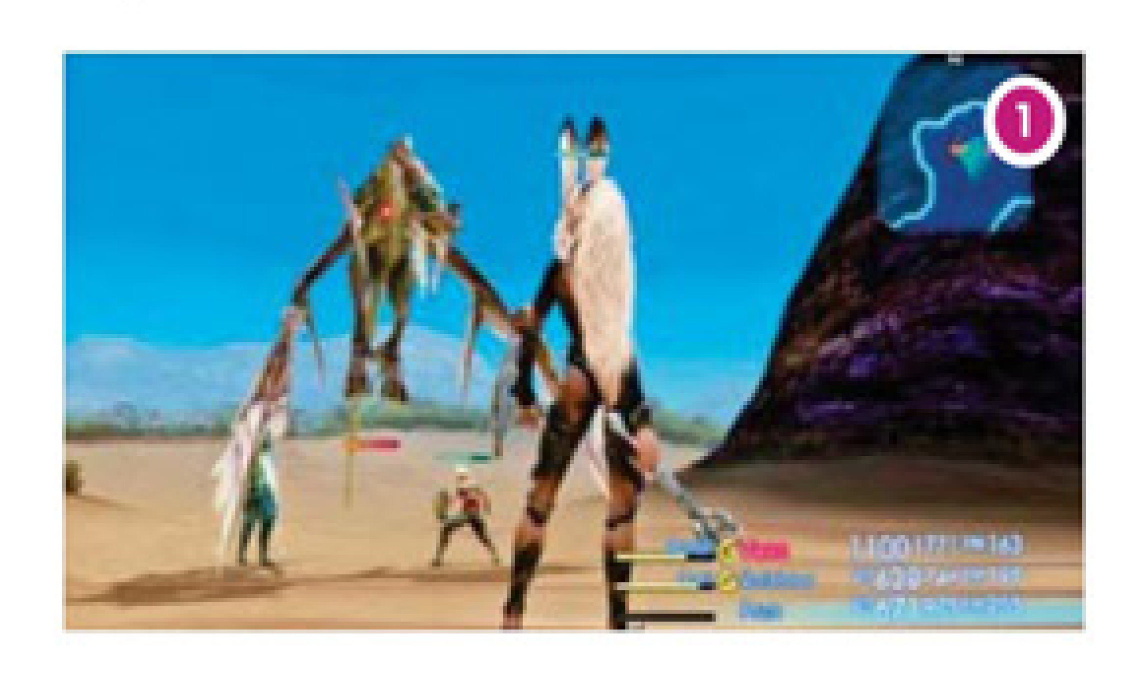
• MALÁPAGO: se encuentra en la Galería de extracción de las Minas de Lhusu de Bhujerba ❷. Usa Aero para causarle el mayor daño posible.

Ve a cobrar ambas recompensas y revisa las tiendas para comprar todo lo que puedas necesitar. Cuando estés listo ve hacia la Pradera de Giza durante la época de lluvias. Aparecerán los enemigos **Tortuga** y **Pilodrilo**. Mucho cuidado con los entes que aparecerán, porque de momento no podrás derrotarles. En el Poblado Nómada encontrarás un **tesoro** que contiene la magia **Revitalia**. Explora Aguas del guerrero, Colinas de Toom y Orilla Sur del Río Gizas porque en ellas hay un 20% de probabilidades de que aparezca el enemigo raro **Pez bailador**.

• ESCUÉRBERO: ve al Poblado Nómada y habla con Sadeen. Ve a la zona Campo de estrellas y nada más pasar por el puente aparecerá el **Escuérbero** ❸. Usa Antimagia y céntrate en atacarle cuerpo a cuerpo con los tres personajes mientras que dos van curando. Cuando le derrotes, ve junto a Sadeen para conseguir la recompensa.

Si ya alcanzaste el Rango Centurio Gran paladín la tienda del clan se habrá actualizado y también podrás aceptar nuevas cacerías.

• DRAGÓN ANILLADO: ve a Falla Central en el Desierto de Dalmasca Oeste, en esta zona hay un 20% de probabilidades de que aparezca













el enemigo raro **Fídil**. Ahora ve a las Arenas Onduladas y busca a la escoria en la zona central. Usa Tiniebla y la magia Piro o incluso a Belias. Procura poner al enemigo de tal forma que solo te ataque a un personaje y sitúate cuerpo a cuerpo por si acaso te inmoviliza. 4

• **GUILONIO:** vuelve a la Pradera de Giza y habla con Nanau. Ahora, golpea los seis árboles secos de la pradera, uno en cada zona menos en Aguas del guerrero y en Orilla sur. Al hacerlo, se desbloqueará un nuevo camino en la orilla sureste que te lleva hasta la zona Pisadas de Coloso. Entra y sal de esta zona hasta que veas caer rayos al fondo para que aparezca la escoria. Usa Mutis, Tiniebla y ataca con Electro. Tras el combate lucha contra algún **Zircon** de la zona. Hasta que no vuelva la estación seca no podrás recibir la recompensa de la cacería.

Con esto habrás alcanzado el Rango Centurio Maestro cazador. Puedes iniciar más cacerías pero no podrás completar ninguna por lo que habrá que volver a la historia principal en el Campo de Ozmon.

MISIONES SECUNDARIAS 2

INICIO: tras el combate contra el **Juez Bergan** durante la historia principal. Hay que tener el Rango Centurio Maestro cazador y al menos el nivel 45.

• **TECTODRAGÓN:** ve a la puerta oeste de Rabanasta y habla con Limsad para iniciar la misión. Habla con Coetze en la fuente de la ciudad y con Norton cerca de la entrada de los acueductos. Ve a las Arenas Onduladas en el Desierto de Dalmasca y examina el cactus más cercano a la entrada para encontrar la **Esfera del viento**. Entrégasela a Limsad para conseguir una **Brújula eólica**. Con ella podrás cruzar la tormenta de arena de Nido del Dragón del Desierto de Dalmasca Oeste para enfrentarte al **jefe Tectodragón** 5.

• **MOUSSE BLANCO:** antes de luchar contra él, explora la Sección de Control Oeste de los acueductos zona unos diez minutos para que aparezca el **Ente del Agua**. Para derrotar a la escoria activa Escudo en tu grupo y usa Tiniebla, Piro+ y ataques físicos. Conseguirás la **Llave rota** y la recompensa por devolverla será la **Llave de las esclusas**.

• **ULTROS:** forma un grupo con Fran, Ashe y Penelo y ve a Esclusa Sur para que aparezca. Cambia a tu grupo principal y usa la misma táctica que antes. Obtendrás el **Botín de la ladrona** y la recompensa por devolverla será el **Fragmento tiznado**.

• **AVESTRIZ:** ve al Campo de las Estrellas de la Pradera de Giza y habla con Nanau en el poblado para recibir la recompensa que había quedado pendiente, y también con Dania para conseguir información sobre el Avestriz. Ve a la orilla norte y acaba con todos los enemigos. Luego, sal de la zona y vuelve a entrar para que aparezca el Avestriz junto a unos **Minitriz**. Un par de ataques físicos serán suficientes.

Con esto habrás alcanzado el Rango Centurio Terror de las bestias y podrás aceptar nuevas cacerías.

• **IXTAB Y MENTALIS:** ambos están en las Minas de Henne. Ixtab se encuentra en el cruce de más al sureste en la zona Túnel n.º1 1. Mentalis se encuentra en el cruce de más al sur de la Zona de extracción 1 pero solo aparecerá si tienes al menos el 90% del PM de todo tu grupo. Ambos son muy fáciles de derrotar, no requieren un gambit concreto.

• **TRICKSTER Y COEURL:** viaja al Monte Sagrado Bur-Omisais y asegúrate de comprar un **Ramillete de rosas** a cada mago. Cuando pases por el Nacimiento del Arroyo de Plata, derrota a Alma Lacey. Ahora entra y sal de la zona Arroyo Congelado hasta que aparezca Trickster 6. Usa Bio y Drenaje para causarle mucho daño y al derrotarle conseguirás el **Trofeo La presa de blanco plumaje**. Ve a Dragón de Hielo para encontrar a Coeurl, usa la táctica de antes, pero prepárate para usar Esna.

»







» • **CONEJO DE LA MUERTE:** explora el Camino Foliáceo de la Selva de Golmore hasta encontrar a la escoria ❼. Usa Berserk para que se dedique a atacarte en vez de salir corriendo.

Para afrontar los siguientes enfrentamientos te hará falta la **Llave de Balheim** que detallamos en el capítulo anterior. También es necesario que al menos uno de tus personajes pueda usar armas a distancia.

Ve a la Orilla del Nebra en el Desierto de Dalmasca Este y espera unos tres minutos sin hacer nada para que aparezca el enemigo raro **Glotón**. Tras acabar con él ve hacia la zona del sureste para encontrar un acceso a los Túneles de Balheim.

• **RHESUS Y ESPER ZALERA:** ve a Gran Túnel Central y luego al oeste para llegar a la Sección Auxiliar 5. Hay un 20% de probabilidades de que aparezca el enemigo raro **Acosador oculto** en un tesoro. En la zona Conexión Este-Oeste hay un **tesoro** con la **magia Omnitoxis** y un 20% de probabilidades de que aparezca el enemigo raro **Pigmímico**. Sigue hacia el oeste hasta el Puente de Zeviah. Sigue por las vías y examina la vagoneta inestable del lado derecho, según avanzas, para abrir camino y pasar a la siguiente zona. Según llegas, vuelve atrás por las vías centrales para ver el **tesoro** con la técnica **Rompespíritu**.

Vuelve atrás y sigue hacia el sur. Al avanzar por la montaña aparecerá la escoria **Rhesus**, al que solo podrás dañar con armas a distancia. Ve a la siguiente zona que está al sur y prepara a tu grupo con Antimagia y Cura+ antes de guardar. En la siguiente zona te espera el **Esper Zalera** ❽ y si preparaste el gambit indicado morirá rápido. Avanza por el túnel del fondo hasta el exterior.

Guarda la partida y vende los objetos Fuego de Horakhty, Esmalte de Fobos y **Arcillas de Deimos**. Se pondrá a la venta la ganga **Vaso repugnante** a un precio de 250.000 guiles. Si lo compras conseguirás el **Trofeo Raro, raro, raro**. Carga la partida si quieres mantener el dinero.

El resto de cacerías no se pueden completar de momento por lo que habrá que volver a la historia principal en el Arrabal de Nalbina.

MISIONES SECUNDARIAS 3

INICIO: tras el combate contra Cid durante la historia principal. Hay que tener el Rango Centurio Justiciero implacable y al menos el nivel 60.

Aparte de aceptar las cacerías, ve a la tienda de la Sede del Clan para comprar la **magia Duplo**.
Ve al Desierto de Dalmasca Oeste y busca al enemigo **Alma Norma** cuando haya tormenta de arena. El siguiente destino será el Prado de Haulo en Campon de Omzon para acabar con el enemigo **Alma Silf** cuando la zona esté nublada. Cuando le derrotes entra en la Cueva Certeniana que está al norte.

• **ESPER ADRAMMELECH Y MALILITH:** activa Libra para ver las trampas del suelo y avanza hasta llegar a las Arenas Movedizas de Athroza para luchar contra el **Esper Adrammelech** ❾, usa Antimagia y Hielo++ para derrotarle. Ve hacia el este para llegar hasta el Cristal de la memoria y pasa por detrás de la cascada de arena para llegar a la zona en la que está el enemigo **Granada**, al que deberás robarle tres **Anillos de ópalo**. Ahora debes recorrer la cueva hasta la Gruta del Hereje. Derrota a todos los enemigos y sal por el acceso del noreste, vuelve a entrar y ve a la zona más amplia para encontrar a la escoria **Malilith**, usa Tiniebla, Mutis, Antimagia y Agua para derrotarla.

• **ANTOLEÓN:** al hablar con la persona de la cacería conseguirás la **Llave de la Sección 3** y debes usarla para entrar en la Galería de Extracción 3 en las Minas de Lhusu. Derrota a los enemigos y quédate quieto durante unos minutos en la zona de más al sur hasta que aparezca el enemigo **Confesor**. Sigue el camino hasta la Galería de Extracción 9 para encontrar a la escoria y usa Aero++.

Abre los **tesoros** para conseguir la técnica **Rompedefensa**. Tras cobrar la recompensa viaja a la Costa de Fon, localiza al Ex bhujerbano y coge la **Llave de la sección 11** que verás a su lado.

• **FIFÍ:** compra todas las Pociones X que puedas. Viaja al Bosque de Silika y avanza hasta Charcos de Sol sin derrotar a ningún enemigo, de esta forma aparecerá la escoria **Fifí** (10). Ataca con Mutis, Freno, Omnicura+ y Pociones X. Al completar el combate conseguirás el **Trofeo Adiós a los malos olores**.

Viaja al Bosque de Silika y sal por el acceso del noroeste para llegar al Pantanal de Nabreus. Acércate al mirador y habla con Makleou antes de seguir hacia la derecha para llegar al pantano. En Llano del Sueño verás al enemigo Alma Leosarb si hay niebla. Ve hacia el noreste hasta el Paraje del Socorro y derrota al **Bicho cristal** usando Coraza, Escudo y Berserk en cada personaje. Ve a Ciénaga sin Vida y avanza por el camino oculto en la zona noroeste para encontrar un **tesoro** con la magia **Limbo**.

• **TORRE:** sin irte del pantano ve a Llano de Sueño. En el extremo del noroeste hay un camino oculto entre las plantas que te llevará a Senda de la Bruma. Aquí aparecerá el enemigo raro **Vehrel** si alguien del grupo está por debajo del 20% de vida. Sigue por este camino hasta llegar a la escoria (11). Equipa Anillos de ópalo en cada personaje y prepara el gambit Enemigo muerto viviente con Omnicura+ y Enemigo a la vista con Atacar. Sitúate en el trono en el que está el enemigo y deja que el grupo se encargue de todo.

• **ESPER CÚCHULAINN:** ve a los Montes Mofora y compra tres **Cinturones negros**. Vuelve a la Sección de Control Central en los acueductos de Rabanasta y cierra las áreas 3 y 10. Ve a la Zona de Depuración Auxiliar 3 y lucha contra el enemigo **Gespenst** antes de activar la esclusa del área 1 sur para cerrarla. Vuelve a las esclusas anteriores y cierra la 11 y la 4 para entrar en la Zona de Depuración Auxiliar 4. Aquí, activa la esclusa del área 1 norte para cerrarla y abrir un **tesoro** con la técnica **Aquiles**.

Quédate quieto unos minutos para aparezca el enemigo raro **Ahogada**. Vuelve a las esclusas y abre la 11 y cierra la 3. Equípate los cinturones, prepara al grupo con Antimagia, Freno, Aero++ y ataques físicos a los enemigos con menos vitalidad máxima. Guarda la partida y ve a la Zona de Depuración Auxiliar 1 para enfrentarte al **Esper Cúchulainn** (12). El problema es que irás perdiendo vida poco a poco y solo Revitalia lo puede frenar.

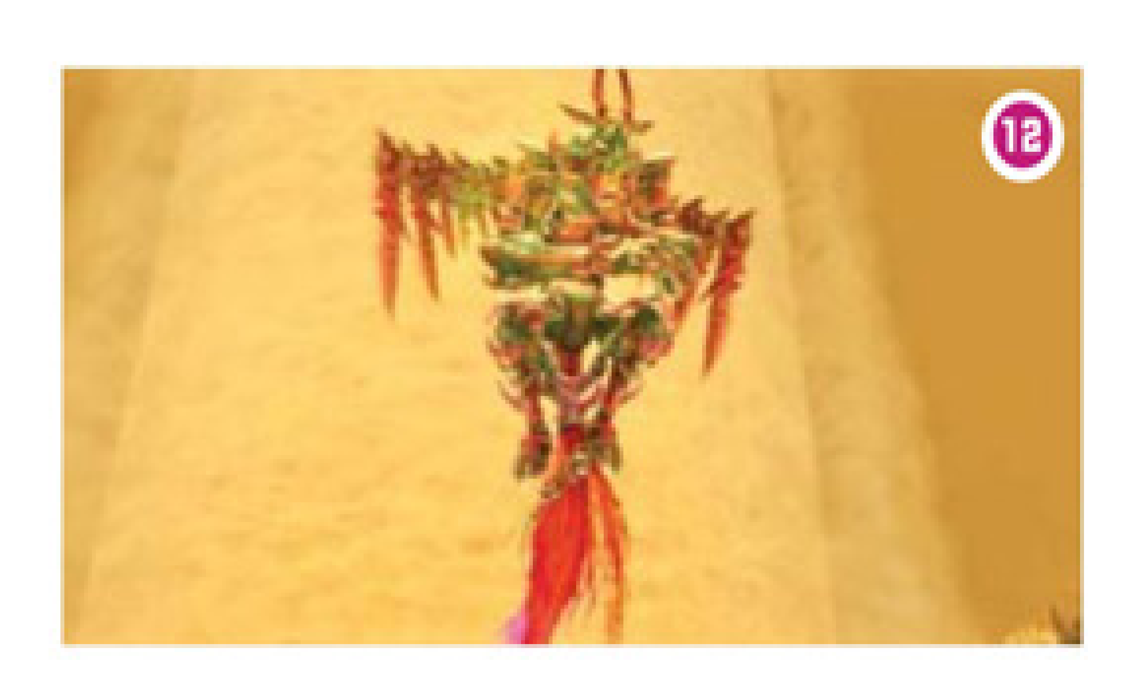
Vuelve a apagar todas las esclusas. Actívalas en el orden 11, 4, 11, 3 y 4 para escuchar un leve sonido y recoge el **Fragmento opaco** que verás en el suelo en la zona exterior del semicírculo. Ve a la casa de Dalan para con Rokkenmou.

Ahora debes hablar con algunas personas en Rabanasta. El niño Kytes cerca de la entrada a los acueductos, la mujer de la fuente en la Plaza de las Puertas, un mercader en el Bazar Muthru, el soldado que está dentro de la tienda de magias, la niña Phila en la zona sureste del barrio bajo. Cuando completes la ronda de charlas, vuelve a hablar con el soldado y conseguirás el **Fragmento sucio**. Vuelve a hablar con Rokkenmou y entrégale los tres fragmentos.

El siguiente destino será Arcadis. Ve a la tienda de magias para hablar con Rokkenmau, luego ve al distrito viejo y habla con Otto cerca del puente que une ambas zonas para conseguir la **Medalla de plataluna** y devuélvesela a su dueño.

Ahora hay que volver al Pantanal de Nabreus para hablar con Makleou en el mirador. Ve a la zona donde luchaste contra la escoria Torre para reunirte con los tres personajes y conseguirás la **Medalla del valor**, la **Medalla del amor** y la **Medalla sin fuerza**. »











» • **QUELONIS Y OGRO:** viaja al Palacio Subterráneo de Sochen y prepara a tu grupo con Antimagia, Tiniebla y Freno. Baja por el ascensor y en el Túnel de la Tentación Vencida encontrarás a la escoria **Quelonis**, un enemigo fácil de derrotar. Desde aquí, ve hacia el sur hasta Camino de la Certa y prepara a tu grupo con Antimagia, Hielo++ y Berserk. Aquí encontrarás a la escoria **Ogro** otro enemigo fácil.

• **LINDVÜRNM:** ve a la Meseta de Chitta y habla con el niño que está en los islotes centrales para completar la misión secundaria que había quedado pendiente. Ve al Jardín del Inicio y el Final mientras que esté nublado para que aparezca la escoria **Lindvürnm** y usa Tiniebla, Mutis y Aero++ para derrotarle.

Antes de avanzar asegúrate de tener la información de Goliath y Guadañero. Cuando la tengas debes volver al Bosque de Salika y avanzar por el acceso que está más al noroeste para llegar a Nabudis.

• **HUMBABA JEFE:** ve a la sala que está más al noroeste para encontrar un **tesoro** con la magia **Mutis+**. En la siguiente, ve al pasillo central que va al oeste para encontrar un **tesoro** con la magia **Coraza+**. Cruza la puerta del fondo para luchar contra este jefe ⓭ y usa Antimagia, Freno, Mutis y tus ataques más poderosos.

• **GUADAÑERO:** ve a Salones de la Nobleza y haz que alguno de tus personajes tenga tan solo el 10% de su vida máxima para que aparezca esta escoria y usa magias y objetos de curación para derrotarle. En esta planta hay un **tesoro** que contiene la magia **Bravura**.

• **FURIA:** ve a Pasaje del Pacto Blanco y entra en la sala más grande para luchar contra el jefe **Furia**. Cada vez que lance Marcha heroica o Licor de baco prepárate para lanzarle Antimagia. Antes de irte, debes entrar y salir de busca un **tesoro** que contiene la magia **Fe**.

• **ESPER CAOS:** vuelve a los Salones de la Nobleza y entra en la cámara del sur para enfrentarte al esper **Caos**. Usa Antimagia en el esper y Bio y Drenaje en el enemigo con menos vitalidad máxima para que primero mueran los entes ⓮.

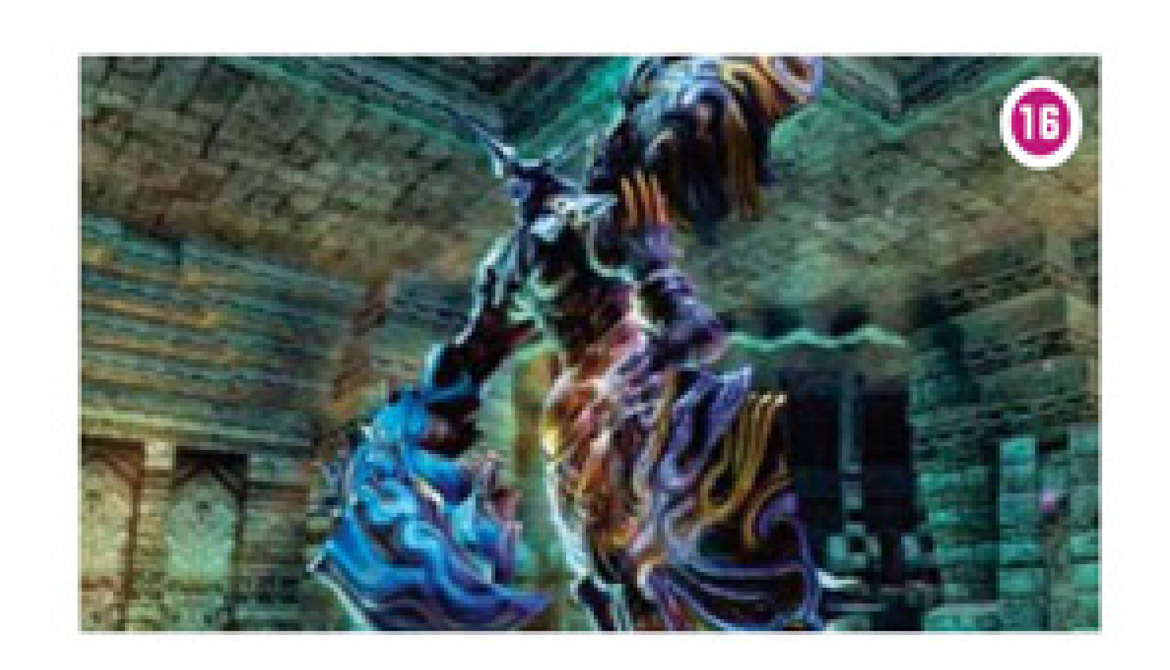
• **GOLIATH:** avanza hasta el final de la Galería del Poder para encontrarle y usa Freno y Sombra++ para derrotarle.

Antes de irte vuelve a los Salones de la Nobleza y ve a la sala que está más al norte. Debes examinar la esquina del suroeste para encontrar una tienda secreta en la que más adelante podrás comprar objetos. Vuelve al Puerto de Balfonheim y monta en Chocobo para salir a Alturas de Cerobi. En Terrazas Escalonadas hay un **tesoro** aleatorio que contiene la magia **Asepsis** y en el Viejo Camino hay un **tesoro** con la técnica **Largo alcance**. Finalmente en el Río Feddik encontrarás al enemigo **Adamantaimai**.

• **VAIRAL:** está en la zona Terraza Norte en Alturas de Cerobi y debes usar Tiniebla, Mutis y Aero++ para derrotarle ⓯. Luego, sal y entra de la zona, derrota a todos los enemigos y nada más derrotar al último caerá del cielo el enemigo raro **Iserial**. Al cobrar la recompensa obtendrás el objeto **Escama de dragón**.

• **BERRIT:** viaja a Enlace central en las Arenas de Ogul y entra en la Cueva Certeniana. En el túnel encontrarás un **tesoro** con la técnica **Bastón blanco**. Avanza para salir a Orillas Erosionadas. Aquí tendrás que enfrentarte a la escoria. Para derrotarle acaba con los acompañantes y usa Freno y Mutis para que sea menos peligroso. Tras el combate vete de la zona y vuelve al lugar del combate. Desde aquí mira hacia el norte durante diez segundos para que aparezca el enemigo raro **Imdugud**.

Es momento de seguir con la historia principal y para ello hay que ir al Bosque Encantado, al que puedes llegar desde la Selva de Golmore o desde el Gran Barranco de Paramina.







MISIONES SECUNDARIAS 4

INICIO: tras completar la historia en el Gran Faro de Ridorana. Llegado este punto de la aventura deberías tener al menos el nivel 80 y el Rango Centurio Semidiós.

Revisa las tiendas de armas, armaduras y magias de Puerto de Balfonheim, la tienda de Blopp en los Túneles de Balheim, la tienda del clan en Rabanasta y la tienda secreta de Nadubis para comprar todas las novedades.

• **ESPER ZEROMUS:** viaja al Monte Sagrado Bur-Omisais y habla con el acólito que está junto a las escaleras centrales del Patio del Templo para conseguir la **Magicita expiatoria**. Ve al Templo de Miliam y prepara el gambit de tal forma que ataquen al enemigo con menos vitalidad máxima, que se curen con Poción X y que revivan con Cola de fénix.
Dentro del templo acaba con los **Noctámbulos** que protegen el transportador y usa la magicita para ir a otra zona en la que te espera el enemigo (16). Usa Rompedefensa y deja que el grupo se encargue de todo.

• **PSICODEMONIO:** ve a la zona Vía del Agua de Giruvegan y prepara a tu grupo con Antimagia, Carisma, Berserk, y Morbis. Al entrar en la siguiente zona ve a la zona de más al oeste para enfrentarte a la escoria.

• **CATOBEPLAS:** ve al Cristal de la memoria de la Cueva Certeniana y atraviesa la catarata de arena para llegar donde está la escoria. Usa Antimagia, Freno, Morbis y ataques físicos. Tras derrotarle, sal y entra en la zona y sitúate junto al **tesoro** del fondo. Mira al oeste y espera a que aparezca el enemigo raro **Amsty**.

• **FAFNIR:** ve al Monte sagrado y alquila un chocobo. El objetivo es llegar a Fin del Arroyo de Plata sin pasar por el Arroyo Congelado para que la ventisca no se desactive. Si cumples este requisito aparecerá la escoria **Fafnir** (17). Usa Antimagia, Rompedefensa, Rompespíritu, Berserk y Electro++. La clave para derrotarle es que el que ataca cuerpo a cuerpo gire al enemigo de tal forma que su aliento helado no haga daño a todo el grupo, pero también lo suficientemente cerca del resto para que pueda recibir las curas. Cuando le derrotes conseguirás el **Trofeo El terror unicorne**.

• **REY BÉGIMO:** viaja a Giruvegan y ve a la zona Confines de la Razón del Bosque encantado y derrota al enemigo Giruvegatops. Debes acabar con todos los enemigos de Hielos de Sabiduría. Cuando lo logres, vuelve a la zona anterior y verás que solo aparece la escoria. Siempre será inmune a los ataques físicos o a los mágicos, si quieres que cambie la inmunidad debes lanzarle dos veces Lázaro+. Dependiendo de tu grupo, tendrás que decidir si le derrotarás con ataques físicos o mágicos. Para que el combate sea aún más fácil, equípate la Máscara blanca para absorber el daño de la magia Sanctus. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo ¿Quién teme al rey más feroz?**

• **MOLBOL SALVAJE:** está en el Jardín Aromático del Bosque Encantado. Usa Antimagia+ y derrota primero a los molbol que acompañan al jefe. Usa Ceguera, Mutis, Freno y Aero++ para derrotar al jefe.

• **GILGAMESH (PRIMER COMBATE):** asegúrate de que tienes la Llave de la Sección 11 y la información de la escoria Diablo. Ve a la Ruta de Transporte 2 en las Minas de Lhusu, prepara a tu grupo con Freno y cualquier magia antes de guardar la partida y pasar al puente para enfrentarte a la escoria. Lanza Freno en Gilgamesh y centra tus ataques en Enkidoh. Cuando a Gilgamesh le quede poca vida comenzará a usar barreras que le vuelven inmune a los ataques físicos o mágicos.

• **DIABLO:** tras el combate anterior, avanza hasta la Galería de Extracción 11 para encontrarle (18). Usa Antimagia+, Freno, Berserk y Morbis para derrotarle. Sigue avanzando por las minas hasta el Puente Lasche. Hay un 20% de probabilidades de que aparezca el enemigo raro **Bala**. »

» • **GILGAMESH (SEGUNDO COMBATE):** sigue por los túneles hasta encontrar otro Cristal de la memoria y abre el **tesoro** más próximo para encontrar la magia **Colapso**. En la siguiente sala te espera de nuevo **Gilgamesh** ⑲, prepara a tu grupo con Antimagia+ y ataca con Berserk y Morbis. De nuevo, centra tus ataques en Enkidoh hasta derrotarle y luego lucha contra Gilgamesh como en el combate anterior. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Solo puede quedar uno** y podrás abrir un tesoro con la espada **Masamune**. Examina la espada central antes de irte.

• **ESPER ZODIARK:** viaja a Yajara y habla con Elementalista Guguir para que mande a uno de sus guerreros a las Minas de Henne. Una vez en las minas, ve a la Sala de Cribado y avanza por el túnel que va hacia el este. En el Túnel nº 2 asegúrate de derrotar a todos los Óculus que veas porque hay un 10% de que aparezca el enemigo raro **Ojo Refulgente** cuando mates a cada uno. En el túnel de más al sureste de la Zona de Extracción Especial encontrarás un **tesoro** con la magia **Ultracura** y en el túnel central que no viene marcado en el mapa hay un 10% de probabilidades de que aparezca un **tesoro** con la técnica **Rompemagia**. Un largo camino te llevará hasta la sala en la que te espera el **Esper Zodiark** ⑳. Antes de entrar en la zona en cuestión prepara a tu grupo principal con todos los estados beneficiosos, pero comienza el combate solo con el peor personaje que tengas. Al principio, el jefe realizará el ataque Megasombra, un dañino ataque que puede causar la muerte instantánea. Tras el ataque inicial saca a tu mejor grupo, usa Antimagia y todos los rompe antes de comenzar a atacar con golpes físicos y Colapso. Cuando consigas derrotarle conseguirás el **Trofeo Señor del Zodíaco**.

• **DESGUEIS:** ve a cualquier aeródromo y prepara a tu grupo con Antimagia+, Revés y Ultracura antes de guardar la partida. Compra un billete a cualquier ciudad de los que solo tienen camarotes. Si tienes suerte tendrás una escena durante el vuelo en la que recibirás el aviso de que **Desgueis** va a atacar el barco. Sino, deberás hablar con la familia de nuevo al llegar a la ciudad e iniciar otro viaje. Con el combo de magias indicadas la escoria morirá de un solo golpe ❶. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Ojo letal**.

• **PALEOSAURIO:** al hablar con Riki en la calle Satzio tendrás que ganarle en una carrera para conseguir la información de la escoria. Ve a la Plaza de la Sed Saciada en el nivel inferior del Gran Faro para encontrar a la escoria. Lanza Antimagia y Freno sin parar, y Óleo y Piro++ para causarle un gran daño ❶.

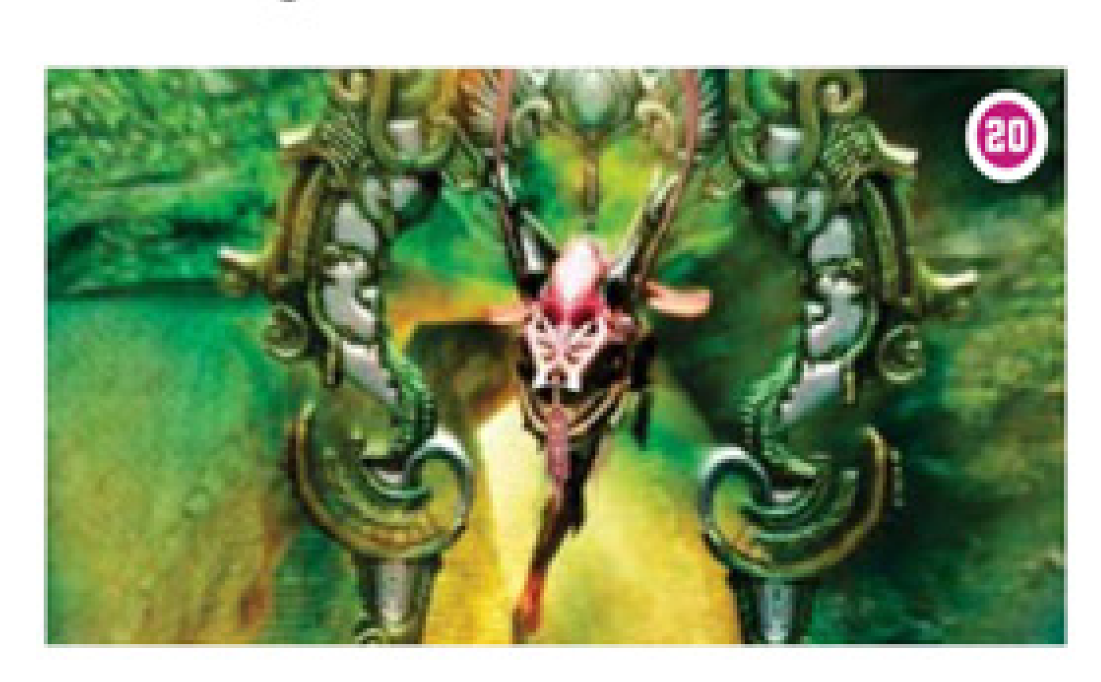
• **IXION:** entra en el faro y usa el ascensor para llegar a la zona subterránea y acaba con todos los enemigos. Vete y, si al volver no hay enemigos, explora la zona circular para encontrar a la escoria ㉑. Usa Antimagia, Mutis y Freno nada más empezar y ataques físicos y Sanctus para atacarle, no pierdas tiempo poniéndote estados beneficiosos porque el enemigo usará Antimagia+.

• **NECROS Y FENIX:** para enfrentarte a esta escoria tendrás que completar una especie de prueba en los pisos inferiores del Gran Faro de Ridorana. Durante los siguientes pasos encontrarás al enemigo **Tinaja mágica** y para derrotarle tendrás que acercarte cuerpo a cuerpo sin atacarle para ver qué objeto te pide y entonces lanzárselo.

En la zona circular verás cuatro puertas que te llevan a unas zonas en las que verás un Pedestal de la Noche en el que debes colocar cierta cantidad de **Esferas oscuras** ㉒. Estas esferas se consiguen como botín aleatorio al derrotar enemigos y también al recoger ciertas esferas que aparecerán de forma aleatoria en algunas salas.

En total harán falta 168 y es recomendable asegurarse de cuántas hay que poner en cada pedestal, porque en caso de poner de más se perderán. Tras llenar los cuatro pe-









destales podrás usar el ascensor para llegar a la siguiente planta. Aquí tienes el número de Esferas oscuras que se pueden encontrar en cada zona de cada una de las plantas.

Planta	Noreste	Sureste
Penumbra	18	3
Sombras	15	15
Oscuridad	15	27

Planta	Suroeste	Noroeste
Penumbra	6	9
Sombras	18	9
Oscuridad	12	21

En la planta Penumbra debes entrar en la sala del noreste y localizar el Muro del inocente para luchar contra el jefe **Fénix** 23. Es muy fácil y el único problema es que solo podrás atacarle con armas a distancia o con magias.

En la planta Oscuridad debes ir a la sala que está más al norte. Hay un 10% de probabilidades de que aparezca un **tesoro** con la técnica **Rompebrazo**. Si es la última a que te faltaba conseguirás el **Trofeo Tecnicólogo** 24.





Cuando hayas encendido las doce antorchas guarda la partida y prepara a tu grupo con Antimagia+, Ataque y Sanctus al objetivo con menos vitalidad máxima y Esna+. Usa el ascensor central para bajar zona secreta para luchar contra la escoria **Necros** 25. Comienza por usar Antimagia+, ataca físicamente y con Sanctus hasta que invoque a una criatura. Cada vez que invoque a una de las cuatro criaturas tendrás que lanzar Antimagia+ para alcanzar a ambos enemigos y prepararte para usar Esna+ en tu grupo. Con el gambit que has preparado el grupo se encargará de todo.

MISIONES SECUNDARIAS 5

INICIO: tras completar todas las misiones secundarias anteriores. En esta última sección se detallan los combates contra los enemigos y jefes más poderosos del juego. Para superarlos sin problemas es recomendable tener al menos el nivel 90.

El primer destino será la Falla de Balamka en la Cueva Certeniana para luchar contra el poderoso **Arqueoavis** 26. Para derrotarles te





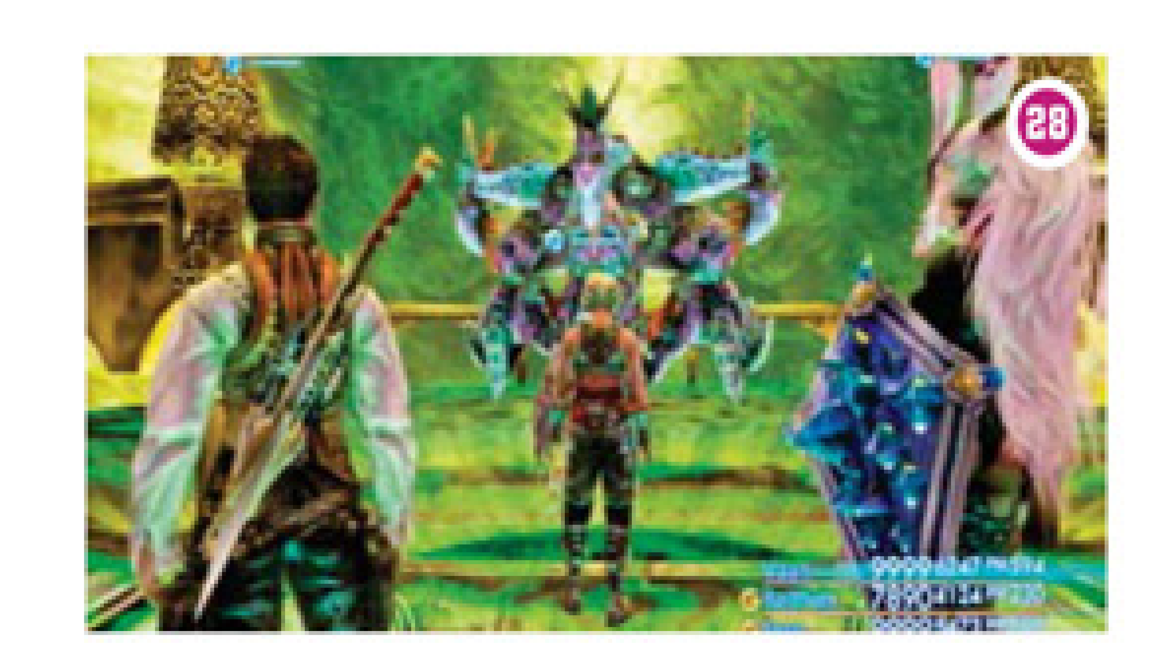
hará falta usar Tiniebla++, todos los rompe que tengas y la magia Hielo++. El enemigo es capaz de ponerte el estado Virus por lo que tendrás que traer algunos Sueros. Si te ves incapaz de derrotarle, sal de la zona para reponerte y vuelve a entrar antes de que se recuperen.

• DRAGÓN DEL AVERNO: viaja a las Alturas de Cerobi y ve a Terrazas norte. Examina el molino de más a la derecha para tener una escena con el Dragonólogo y dale la escama para recibir la **Llave estropeada**.

Con esta llave podrás entrar en la Sal de la Ira Divina en el Palacio subterráneo de Sochen para enfrentarte a este jefe secundario 27. Usa Antimagia, Rompedefensa y Rompespíritu, céntrate en atacar físicamente y con el combo de Óleo y Piro++. Su ataque normal tiene un 5% de probabilidades de causarte la muerte instantánea y otros pueden ponerte en estado de piedra o paro.

No es un enemigo complicado, pero tiene mucha vida, por lo que será un combate largo. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Luz del averno**. »




28


29


30

» • **OMEGA V. XII:** para enfrentarte a este jefe secreto debes ir al punto indicado en el mapa de Gran Cristal 28. Equipa las armas con más ataque y el Cinturón Duplo en cada personaje. Prepara únicamente estos cinco gambits: Un amigo y Revés, Un amigo y Lázaro+ o Cola de fénix, Personaje con PM <30% y Recarga, Un amigo y Prisa+, Enemigo a la vista y Atacar. El jefe disparar un rayo a un único personaje y mientras que tengas activado el estado de Inversión, el ataque siempre le curará. Con este método es difícil que llegue a acabar con los tres.

• **YIAZMAT:** en el Coliseo que está fuera del Gran Faro de Ridorana. Este combate es prácticamente igual que el del jefe Dragón del averno pero con mucha más vida 29. Usa Antimagia, Berserk, Sombra++ y Lázaro si alguien muere.
La clave es que puedes irte de la zona para recuperarte y volver siempre que quieras. Eso sí, asegúrate de hacerlo cuando el jefe no tiene activado Revitalia y de este modo mantendrá la vida con la que le dejaste. Cuando consigas derrotarle conseguirás el **Trofeo Cazador implacable.**

LIGA DE CAZADORES

Debes avanzar en la historia hasta llegar a Arcadis. Llegado a este punto, vuelve a la Costa de Fon y habla con el **Cazador jefe** que verás en una choza al sur de la tienda 30. Te pedirá que caces al **Fenilens** para ingresar en la liga. El hecho de ingresar hará que aparezcan los enemigos raros que están marcados con un asterisco y al cazarlos conseguirás un botín que podrás intercambiar por objetos de la liga.
Esta es la localización de todos los enemigos raros del juego según el orden del Registro de enemigos:

Enemigo	Zona
Aspidoquelonio*	**Alturas de Cerobi – Río Feddik:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca en el islote central.
Aeris	**Minas de Lhusu – Puente de Oltam:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca cada vez que entras en la zona.
Fenilens*	**Costa de Fon - Playa Vaddu:** espera en la zona más alta del este durante diez segundos para que aparezca en la orilla de la playa.
Anubis	**Palacio Subterráneo de Sochen – Cascada del Tiempo:** en la sala secreta que está junto al cofre que contiene la técnica Mil espinas.
Glotón	**Desierto de Dalmasca Este – Orilla del Nebra:** espera durante 3 minutos sin matar enemigos en la orilla central de la playa.
Valm	**Tumba de Raithwall – Gran Pasaje:** consigue una cadena de 12 Sanguino sin salir de la zona y ve a la zona de los tres transportadores.
Taurodrilo	**Campo de Ozmon – Valle de la Grieta:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca al entrar.
Vishnu	**Gran Faro de Ridora – Planta 47:** desde que entras en el faro tienes que acabar con al menos 10 Didara no consecutivos para que aparezca.
Gavial*	**Acueductos de Garamsais – Acueducto n.º 10:** deberás de vaciar el agua de la zona para que aparezca.
Iserial	**Alturas de Cerobi – Terraza Norte:** elimina a todos los enemigos de la zona para hacer que caiga del cielo.
Lobo vengativo	**Montes Mosfora – Camino a la cima:** hay un 7% de probabilidades de que aparezca cada vez que entras en la zona.
Jalea*	**Minas de Henne – Cruce B:** activa la trampa para que aparezca.
Lobo káiser*	**Desierto de Dalmasca Oeste – Corredor de Arena:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca en la zona del este si ya derrotaste al enemigo raro Rimburg.

Enemigo	Zona
Kapus	**Palacio Subterráneo de Sochen – Tentación Vencida:** entra en la zona y comprueba si aparecen los enemigos Diablillo y Wendigo. En caso afirmativo acaba con todos para que aparezca.
Rimburg	**Desierto de Dalmasca Oeste – Llano de la Calina:** consigue una cadena de 20 lobos en cualquier zona y ve a la parte más al este de Llano de la Calina.
Piña	**Arenas de Ogul Yensa – Plataforma 1 – Refinería:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca en cualquier punto de la zona.
Dreadgard*	**Bosque Encantado – Sombras Danzantes:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca en la zona en vez de algún Espejado. Si no aparece tendrás que acabar con todos e irte dos zonas más lejos para que vuelvan a aparecer.
Bala	**Minas de Lhusu – Puente Lasche:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca cada vez que entras en la zona.
Criptoliebre	**Bosque encantado – Sendero del Engaño:** primero debes derrotar a 6 Cerbero y luego asegurarte de que no hay ningún Tartaru en la zona para que aparezca en algún punto aleatorio.
Megabomba	**Arenas de Nam Yensa – Valle de la Reina:** debes conseguir una cadena de 21 enemigos o más de cualquier tipo para que aparezca por la zona.
Spi	**Bosque de Salika – Charcos del sol:** hay un 15% de probabilidades de que aparezca cada vez que acabes con una Liebre de la suerte de las que están en los caminos sin salida. En caso de no aparecer tendrás que alejarte dos zonas y volver.
Protobomba	**Templo de Miliam – Bastión del Rey de la Espada:** entra por el pasadizo que está oculto en el muro de la derecha y terminarás llegando a una sala en la que hay un 20% de probabilidades de que aparezca.
Pez bailador	**Pradera de Giza:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca en cualquiera de las zonas durante la época de lluvias.
Energúmeno	**Desierto de Dalmasca Este – Laberinto de Arena:** cada vez que derrotas a uno de los cuatro Cactus o Minicactus que están ocultos por la zona hay un 33% de probabilidades de que aparezca en la zona más al oeste.
Pez navaja	**Acueductos de Garamsais – Acueducto Auxiliar Norte:** hay un 10% de probabilidades de que aparezca entre los grupos de enemigos.
Extermímico*	**Campo de Ozmon – Espiral de Tierra:** finge ser un tesoro que aparecerá en algún punto aleatorio cuando el minutero del tiempo jugado esté entre el 10 y el 39.
Apsaras	**Costa de Fon – Playa Mauleia:** debes derrotar al menos a 10 Pirañas sin que sean consecutivas pero sin salir de la Costa de Fon para que aparezca en la zona de más al sur de la zona indicada.
Pigmímico	**Túneles de Balheim – Conexión Este-Oeste:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca entre los tesoros que están más al oeste.
Mantis iracundis*	**Bosque de Salika – Sendero Moteado:** entra en la zona y no mates a ningún enemigo hasta que pase un minuto para que aparezca cerca de alguna de las tres salidas.
Acosador	**Túneles de Balheim – Sección Auxiliar 5:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca entre los tesoros que están más al este.
Acechadora*	**Selva de Golmore – Senda Rompeagujas:** aparecerá en el pasillo de más al sur cuando el minutero del tiempo de juego esté entre el 30 y el 59.
Cris*	**Meseta de Chitta – Tierras Altas:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca junto a uno de los dos templos de la zona.
Rana furtiva	**Bosque de Salika – Ruta centenaria:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca en la zona con maderas del centro. Es un enemigo invisible por lo que tendrás que usar espejo y alguna magia en tu grupo para hacerle aparecer.
D'tok*	**Montes Mosfora – Cresta Celeste:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca cada vez que entras en la zona.
Tarasque	**Meseta de Chitta – Jardín del Inicio y el Final:** para que aparezca debes conseguir una cadena de 22 muertes de las serpientes o malboros sin salir de la Meseta de Chitta.

»

Enemigo	Zona
Aeros	**Campo de Ozmon – Valle de la Grieta:** tras derrotar al enemigo raro Taurodrilo vete de la zona y vuelve para encontrarle.
Grimalkin*	**Meseta de Chitta – Cerros de Uazcuf:** hay un 10% de probabilidades de que reemplace a alguno de los Bengal de la zona. En caso de no aparezca tendrás que acabar con todos y alejarte dos zonas.
Espantajo*	**Desierto de Dalmasca Este – Arenas Rotas:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca en la zona en vez del Clisosaurio que suele aparecer.
Nejbet	**Desierto de Dalmasca Este – Explanada Árida:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca cada vez que acabes con un cocatrice de la zona.
Abelisk*	**Cataratas de Ridorana – Jardín de Tiempos Lejanos:** hay un 30% de probabilidades de que aparezca en la zona.
Ojo refulgente	**Minas de Henne:** hay un 10% de probabilidades de que aparezca tras acabar con cualquier Óculus en la Sección de Enlace C o en el Túnel n.º 2.
Dastian	**Desierto de Dalmasca Oeste – Corredor de Arena:** aparecerá nada más entrar en la zona si alguno de los integrantes de tu grupo tiene menos del 10% de vida.
Lich místico	**Tumba de Raithwall – Ala Sur:** busca a algún Lich por la zona y quítale vida hasta que use la habilidad Multiplicación. Cuando la use habrá un 20% de que el enemigo que aparezca sea el que buscas.
Eistine	**Túneles de Balheim – Conexión Este-Oeste:** quédate quieto en esta zona sin hacer nada hasta que aparezca.
Mal espíritu	**Gran Cristal:** hay un 5% de probabilidades de que aparezca en cualquier zona en la que aparezcan Necrofos. El mejor lugar para intentarlo en es la plataforma del interruptor de la puerta de Acuario.
Vorls*	**Nabudis – Pasaje del Pacto Blanco:** busca un Ente oscuro por la zona y golpéale para que te siga hasta la puerta que lleva al Claustro de la Determinación para que aparezca. Antes de derrotarle asegúrate de robarle un Polvo espiritual si es que te interesa el arma secreta a dos manos Tornasol.
Juggernaut	**Bosque Encantado – Ruta de la Magia Blanca:** solo aparecerá si el minutero del tiempo de juego está entre 0 y 10.
Negarmul	**Templo de Miliam – Bastión del Rey de la Espada:** entra y sal de la zona asegurándote de que acabas con todos los enemigos que aparezcan cada vez hasta que aparezca este enemigo.
Amsty	**Cueva Certeniana – Reloj de arena:** ve a la zona en la que aparece el enemigo Granada y acaba con todos. Sitúate junto al tesoro que está al fondo y mira hacia la zona donde hay algunos Buer hasta que aparezca este enemigo.
Vishnu	En el nivel 45 del modo Desafío.
Torreón	**Planta 88 del Gran Faro:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca cada vez que entres en la zona. En caso de no aparecer, usa el transportador para volver a la planta 79 y vuelve a subir.
Arioch	**Pantanal de Nabreus – Llano del Sueño:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca cada vez que entras en la zona.
Serpiente calva	**Montes Mosfora – Senda Empírea:** activa el altar del sur para llegar a la zona secreta y espera en esta zona cuando el minutero del tiempo de juego esté entre 10 y 20.
Fídil	**Desierto de Dalmasca Oeste – Falla central:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca cada vez que entras en la zona.
Midgardsormr	**Selva de Golmore – Senderos sin Sol:** hay un 20% de probabilidades de que aparezca en el pasillo central cada vez que entras en la zona.
Cristalino*	**Gran Cristal:** sitúate en la plataforma en la que está el Transportador XX avanza en el sentido de las agujas del reloj pasando por la plataforma del interruptor de la puerta de Sagitario y al volver aparecerá el enemigo.
Nazalnir*	**Pradera de Giza:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca en el Campo de las Estrellas en vez del Sleipnir que suele aparecer. En caso de que no aparezca tendrás que derrotarle y alejarte dos zonas.

Enemigo	Zona
Señor de la tumba	**Selva de Golmore – Camino Foliáceo:** consigue una cadena de al menos 21 enemigos para que aparezca en la sala central.
Viktor*	**Arenas de Nam Yensa – Arenas Doradas:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca cada vez que entras en la zona desde la Cueva Certeniana. El enemigo es invisible por lo que tendrás que chocar contra él.
Zombi líder*	**Tumba de Raithwall – Ala Norte:** aparecerá en algún punto aleatorio de la zona cuando el minutero del tiempo de juego esté entre el 0 y el 29.
Enjoyado	**Minas de Lhusu – Galeria de Extracción 11:** acaba con todos los enemigos de la zona para que aparezca al fondo del túnel de más al oeste.
Ahogada	**Acueductos de Garamsais – Zona de Depuración Auxiliar n.º 4:** espera junto a la esclusa que hay en esta zona sin hacer nada hasta que aparezca.
Torreón	En el nivel 48 del modo Desafío.
Vehrel	**Pantanal de Nabreus – Senda de la Bruma:** para que aparezca, alguien del grupo debe tener menos del 20% de vida.
Dreadgard	En el nivel 51 del modo Desafío.
Dizma*	**Minas de Lhusu – Galería de Extracción 6 Sur:** hay un 5% de probabilidades de que aparezca en la zona en vez de uno de los enemigos que aparece normalmente.
Imdugud	**Arenas de Nam Yensa – Orillas Erosionadas:** debes ir a la plataforma que solo es accesible desde los túneles de la Cueva Certeniana y mirar hacia la plataforma que está al norte para que aparezca.
Ankbolt*	**Gran Barrando de Paramina – Glaciar de Karidain:** derrota a todos los enemigos de la zona para que aparezca junto al enemigo raro Ankhagg.
Chocobo líder*	**Arenas de Ogul Yensa – Acceso a los Tanques Sur:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca cada vez que entras en la zona.
Wendis*	**Palacio Subterráneo de Sochen – Pasaje del Destino:** derrota a 3 o más Wendigos de las salas de alrededor y ve a la central para encontrarle.
Ceniciento*	**Costa de Fon – Cabo Tialan:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca en la zona en vez de los Pirolisco.
Ankhagg*	Aparece junto a Ankbolt.
Mithis*	**Templo de Miliam – Bastión del Duelo:** derrota a los 3 Dragones de la zona, vete y vuelve a entrar.
Sangre gris*	**Alturas de Cerobi – Campo Cruzado:** hay un 40% de probabilidades de que aparezca cada vez que entras en la zona.
Avernal	**Nabudis:** derrota a 6 Ultralmas en cualquiera de las plantas para hacerlo aparecer.
Vengador	En el nivel 72 del modo Desafío.
Pahl	**Cataratas de Ridorana – Ciudad Centenaria:** derrota a todos los enemigos de la zona, sal y entra para encontrarle.
Altek*	**Cueva Certeniana – Foso Marino:** derrota a los Melissa que veas en las dos zonas de más al sur de la cueva para hacerle aparecer.
Phylo	**Selva de Golmore – Camino Bifurcado:** 20% de probabilidades de que aparezca cada vez que entras en la zona.
Urutan Paria	**Arenas de Ogul Yensa – Plataforma 2 –Refinería:** derrota a 100 Urutan-Yensa no consecutivos pero sin salir de las Arenas de Ogul Yensa y explora la parte superior de la estructura de esta zona para encontrarlo.

»

EXTRAS

EXPERIENCIA, PL Y GUILES

• DESIERTO DE DALMASCA OESTE.
Con uno de tus personajes con menos del 10% de vida ve desde la Colina Galteana al Corredor de Arena.

Nada más entrar en la zona aparecerá el enemigo raro Dastian y una simple Cola de fénix será suficiente para acabar con él.

El truco está en salir de la zona corriendo antes de que aparezca la experiencia y así cuando vuelvas a entrar volverá a aparecer. Prepara a un personaje con Enemigo a la vista + Cola de Fénix y entra y sal de la zona todas las veces que quieras. Cada uno otorga 1.098 de experiencia, 3 PL y también tiene el botín **Orgain** que se puede vender por 532 guiles, pero intentar recogerlo y salir antes de que aparezca la experiencia es muy arriesgado.

• ARENAS DE OGUL YENSA.
Desde la zona Plataforma 1 ve hasta la zona Refinería matando a todos los **Alraune** que veas. Cuando ya no quede ninguno vuelve hacia atrás, hasta la zona Arenas Onduladas en el Desierto de Dalmasca Oeste para que se reseteen y vuelve a por ellos.

El truco es conseguir una larga cadena de muertes para conseguir muchos **Frutos dulces** que se venden por 363 guiles y la **Piedra de la tierra** que se venden por 35 guiles.

• MINAS DE HENNE.
Prepara a tu grupo con Piro+ o Piro++ y desde el Área de Preparación ve al Cruce B sin atacar a los murciélagos.

Al llegar aquí activa el botón de la pared para que caigan unas cuantas **Gelatinas** a las que debes derrotar. Vuelve a pulsar el botón y sigue el camino del norte hasta llegar a la Sección de Enlace A y repite el proceso.

Cada uno otorga 276 de experiencia y 1 PL. El botín **Líquido amarillo** se puede vender por 531 guiles y el Cristal de agua se vende por 80 guiles.

• PANTANAL DE NABREUS:
Equipa a tu grupo con Anillos de ópalo y el gambit Enemigo muerto viviente con Omnicura+ y Enemigo a la vista con Atacar. Ve a la zona Mirador de la Eternidad y derrota a los Redivivos que veas. Cada uno otorga 1.545 de experiencia y 1 PL. El botín **Gema oscura** se puede vender por 160 guiles y los **Huesos malditos** por 1.435 guiles.

• GRAN FARO (ZONA INFERIOR).
Una vez que completes la historia principal en el Gran Faro podrás bajar a los pisos inferiores y en ellos se encuentran algunos de los enemigos con mayor nivel del juego y por lo tanto otorgarán una buena cantidad de experiencia ❶.









ACCESORIOS IMPORTANTES

• AMULETO DE ORO.
Este objeto otorga el doble de PL a quien lo lleve equipado. Lo encontrarás dentro de unos tesoros en Arenas de Ogul Yensa (Plataforma 1 - Refinería ❷), Bosque Encantado (Ruta de la Magia Blanca) y Gran Faro, subterráneo (Penumbra). Conseguirás uno al completar la cacería de la escoria de Enceladus.

• MANTÓN BORDADO.
Otorga el doble de puntos de experiencia a quien lo lleve equipado. Los encontrarás dentro de unos tesoros en Arenas de Nam Yensa (Loma del Viento Cálido), Bosque Encantado (Claro del Fin) y Gran Faro, subterráneo (Penumbra).

• CINTA.
Este accesorio ofrece resistencia a todos los estados alterados del juego menos Muerte. Los encontrarás dentro de unos tesoros en Minas de Henne (Zona de Extracción Especial), Gran Faro, subterráneo (Oscuridad), entregando 25 marcas en el bangaa de objetos en la Liga de Cazadores y como botín del Chocobo rojo de nivel 99.

• ANILLO DE ÓPALO.
Impide que las magias sean reflejadas por el Espejo del enemigo. Se lo puedes robar al enemigo Granada que está en la zona Reloj de Arena en la Cueva Certeniana ❸.

ENEMIGOS

Para lograr el **Trofeo Escoriólogo** hay que matar a todos los tipos de enemigos del juego ❹. En la guía está la localización de los menos comunes y en Liga de Cazadores la localización de los raros. En Registro de enemigos podrás ver cuantos has derrotado en cada zona.

Zona	Cantidad de enemigos
Desierto de Dalmasca	7
Pradera de Giza	12
Acueductos de Garamsais	8
Túneles de Balheim	14
Minas de Lhusu	8
Arenas de Yensa	6
Tumba del Rey Raitwall	8
Campo de Ozmon	8
Selva de Golmore	7
Minas de Henne	8
Gran Barrando de Paramina	12
Templo de Miliam	14
Montes Mosfora	8
Bosque de Salika	5
Costa de Fon	8
Meseta de Chitta	4

Zona	Cantidad de enemigos
Palacio Subterráneo de Sochen	8
Bosque encantado	15
Giruvegan, ciudad centenaria	12
Cataratas de Ridorana	2
Gran Faro	14
Cueva Certeniana	8
Alturas de Cerobi	4
Pantanal de Nabreus	5
Nabudis, capital de los muertos	5
Escorias	32
Escorias de cuidado	18
Espers	13
Jefes	9
Monstruos raros	80
Humanoides	5
Imperio de Arcadia	7



PS4
FINAL FANTASY XII
THE ZODIAC AGE
16
SQUARE ENIX
Play
¡Archívalas en las cajas de tus juegos!
axel springer



VIDEOJUEGO OFICIAL DE LA PELÍCULA
¡YA DISPONIBLE!
Disney · PIXAR
Cars
3
HACIA LA VICTORIA
NECESITARÁS ALGO MÁS QUE VELOCIDAD PARA
CONVERTIRTE EN EL PILOTO DEFINITIVO
7
www.pegi.info
PS3 PS4 XBOX ONE XBOX 360
NINTENDO SWITCH
Wii U
AVALANCHE
WB GAMES